

# Amerikai futball

## SZABÁLYKÖNYV - 2026

MAFSZ hivatalos kiadványa



2026.03.03.

# Bevezető

Szabálykönyvünket minden évben aktualizáljuk a játék biztonságának növelése és színvonalának emelése céljából, valamint a szabályok céljának és szellemiségének pontosabb értelmezhetősége miatt. A szabályváltozásnál mindig az alábbi szempontokat vesszük figyelembe:

- Résztevők biztonsága
- Bármilyen szintű mérkőzésen alkalmazható
- Edzők által tanítható
- Játékvezetői szempontból végrehajtható
- Egyensúlyban maradjon a támadás és a védekezés
- Nézők számára érdekes legyen
- Gazdaságilag kivitelezhető
- Összhang az NCAA szabályokkal

Az IFAF alapszabálya értelmében az összes tagszövetség égisze alatt rendezett mérkőzéseket az IFAF szabályai szerint kell lejátszani, az alábbi kivételekkel:

1. a nemzeti szövetségeknek lehetőségük van a Szabály 1. pontjában leírtak módosítására a helyi viszonyoknak megfelelően, feltéve, hogy ezek a módosítások nem csökkentik a játékosok és más résztvevők biztonságát;
2. különböző versenysorozatok esetén a szabályok módosíthatóak:
  - a. a résztvevők életkora, vagy
  - b. a résztvevők neme szerint.
3. különböző versenysorozatok rendezői módosíthatnak bizonyos speciális szabályokon (lásd 17. oldalon);
4. a nemzeti szövetségek korlátozhatják a fenti lehetőségeket, hogy az összes általuk felügyelt versenysorozatban azonos szabályok lehessenek irányadóak.

Ezek a szabályok érvényesek minden IFAF által rendezett eseményen és 2026. március 1-jén lépnek hatályba. A nemzeti szövetségek határozhatnak ezen szabályok korábbi bevezetéséről saját honi versenysorozataik számára.

Jelen játékszabályt a Magyar Amerikai Futball Szövetség (továbbiakban: MAFSZ) adja ki minden egyesület, játékos, edző, játékvezető és szurkoló számára. A játékszabály magyar kiadása teljes egészében először a 2006. évi bajnokság megszervezésének részeként lett elkészítve, amely az alapot jelenti az elkövetkezendő évekre is. Ezért a játékszabály többek között kitér az edzők, játékosok, játékvezetők és más, a játékhoz kötődő személyek kapcsolatára, úgymint a sportszerű magatartásra és játékkultúrára. Minden játékos és edző felelős azért, hogy az amerikai futball sok évtizedes etikai szabályait betartsa!

Jelen játékszabály a 2026. évi IFAF szabálykönyv alapján készült, azok teljes lefordításával. Ennek során a szerzők törekedtek arra, hogy pontosan adják vissza a szabályok szellemiségét, előírásokat, a szabályok értelmezését. A könyv tartalmazza az eredeti szabály-magyarázatok is (A.R., jóváhagyott döntések), amelyek az előírások könnyebb értelmezését, azok megértését segítik.

Mivel jelen szabálykönyv a magyarországi futballcsapatok részére készült, ezért az eredeti szabályokhoz képest néhány változtatást tartalmaz. Ezek a változtatások összhangban vannak az európai szövetség (IFAF Europe) előírásaival és a hazai viszonyokkal is. A módosításokat a könyvben kiemeléssel jeleztük.

A fordítás során a szerzők szándékosan nem törekedtek minden egyes fogalom, esemény, meghatározás lefordítására. Ennek az oka, hogy pontosan nem lehetne magyarra fordítani az összes fogalmat, viszont az edzők, játékosok és nézők számára mindezek egyértelműek, a játék során általánosak, a mindennapi edzések és a mérkőzések során használatosak. Ahol lehetséges volt a kifejezés lefordítása, ott ezt természetesen megtettük, de zárójelben feltüntettük az eredeti kifejezést/meghatározást is, ezáltal segítve a pontos szabályértelmezést.

Az MAFSZ minden tagjának, a játékosoknak, edzőknek, szurkolóknak és a sportág minden hazai barátjának eredményes felkészülést, sok sikert és jó szórakozást kívánunk!

Szerzők

**Az MAFSZ Elnökségének határozata értelmében jelen szabálykönyv érvényes minden MAFSZ által rendezett versenysorozat, valamint a hazai felkészülési és barátságos mérkőzések során.**

**MAFSZ Elnökség**

# Tartalomjegyzék

|                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Bevezető                                                                                 | 2   |
| Szabályváltozások                                                                        | 5   |
| Különbségek az NCAA és az IFAF szabályok között                                          | 6   |
| Hangsúlyos pontok                                                                        | 8   |
| A Futball Törvénykönyve                                                                  | 12  |
| Szabályok és szabályértelmezések                                                         | 15  |
| 1. SZABÁLY - A mérkőzés, a pálya, játékosok, felszerelés                                 | 17  |
| 2. SZABÁLY - Alapfogalmak, meghatározások (definíciók)                                   | 37  |
| 3. SZABÁLY - Játékrészek, időbeli tényezők és cserék                                     | 64  |
| 4. SZABÁLY – Élő labda, halott labda, pályán kívül                                       | 95  |
| 5. SZABÁLY - Kísérletek sorozata, megteendő távolság                                     | 103 |
| 6. SZABÁLY - Rúgások                                                                     | 109 |
| 7. SZABÁLY - Snap és a labda passzolása                                                  | 129 |
| 8. SZABÁLY - Pontozás                                                                    | 149 |
| 9. SZABÁLY - Játékosok és szabályok által érintett más személyek viselkedése             | 161 |
| 10. SZABÁLY - Büntetések végrehajtása                                                    | 190 |
| 11. SZABÁLY - A játékvezetők: Jogkörök és kötelezettségek                                | 203 |
| 12. SZABÁLY – Azonnali visszanezés                                                       | 204 |
| Büntetések összegzése                                                                    | 210 |
| Játékvezetői kézjelek:                                                                   | 218 |
| „A” FÜGGELÉK - Útmutató játékvezetők részére egy pályán történt súlyos sérülés esetére   | 221 |
| „B” FÜGGELÉK - Útmutató játékvezetők és a mérkőzés rendezőinek részére villámlás esetére | 222 |
| „C” FÜGGELÉK - Agyrázkódások                                                             | 224 |
| „D” FÜGGELÉK - Pályarajzok                                                               | 226 |
| „E” FÜGGELÉK - Felszerelések: További részletek                                          | 236 |
| Szabályalkalmazások (Rules application, RA)                                              | 242 |

# Szabályváltozások

## Jelentősebb változások

A bal oldali számok és betűk a szabályokra, szekciókra, bekezdésekre vonatkoznak.

|                |                                                                            |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 2-8-3-b        | „T” jelzés megítélése érvénytelen fair catch jelzésként                    |
| 2-16-10-a      | Scrimmage rúgó formáció új meghatározása                                   |
| 3-1-3-h        | Időkérések hosszabbítás során megváltoztatása                              |
| 3-3-6-a-1      | Sérülés szimulálása miatti időkéres megváltoztatása                        |
| 3-5-3-Büntetés | Védők cserével kapcsolatos szabálytalansága két perces figyelmeztetés után |
| 6-3-14-a       | Védő falembek scrimmage rúgó játékok során                                 |
| 7-1-5-a-4      | Snap előtti védőmozgások további meghatározása                             |
| 7-1-5-a-5      | „Védett” játék-indítás jelzések meghatározása védők és támadók részére     |
| 9-1-9-a        | Roughing the passer kiterjesztése passzoló pózban lévő játékosokra         |
| 9-1-14         | A snapper védelmének változtatása scrimmage rúgó játékok során             |
| 10-2-2-b       | A neutrális zóna mögött elkövetett UNC végrehajtása a previous spot-ból    |

## Új jóváhagyott döntések

|                 |                 |                |                |                |
|-----------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|
| A.R. 3-2-4:VI   | A.R. 3-3-4:III  | A.R. 3-3-4:IV  | A.R. 3-3-6:X   | A.R. 3-3-6:XII |
| A.R. 3-3-6:XII  | A.R. 3-3-6:XIII | A.R. 3-3-6:XIV | A.R. 3-3-6:XV  | A.R. 3-3-6:XVI |
| A.R. 3-5-3:VIII | A.R. 3-5-3:IX   | A.R. 3-5-3:X   | A.R. 6-5-3:VII | A.R. 9-1-15:II |

## Szerzői változások

A jelentősebb szerzői változások alább felsorolásra kerültek, ezek mindegyike pedig a szabályok tisztázására és egyszerűsítésére született, tartalmazza különböző szabálypontok törlését, hibajavítását, értelmezésének tisztázását és bizonyos pontok újrafogalmazását a könnyebb olvashatóság kedvéért. A lista tartalmazza azokat a módosított jóváhagyott döntéseket (A.R.) is, amelyeket a szabályok módosítása miatt kellett korrigálni.

|                 |                       |                 |
|-----------------|-----------------------|-----------------|
| 1-2-3-d         | 1-2-3-e               | 1-2-3-f         |
| 1-2-3-g         | 1-2-4-f               | 1-4-12          |
| 1-4-14-a-2      | 2-7-1                 | A.R. 2-8-3:II   |
| 2-25-11-c       | 2-27-14-k             | 3-2-2-g         |
| 3-2-4-c         | 3-2-4-c-5             | 3-3-6-b         |
| 3-3-6-e         | 3-3-6-f               | A.R. 3-3-6:XVII |
| 3-3-10-a        | 3-3-10-b-1            | 3-3-10-b-2      |
| A.R. 3-5-2:V    | 4-1-2-b-2 Exception 3 | 4-1-2-c         |
| 4-1-2-d         | 4-1-3-b               | 7-1-6           |
| A.R. 7-3-11:I   | 9-1-18                | 9-2-1-a-1-c     |
| A.R. 9-2-3:I    | 9-2-5-b               | A.R. 9-2-5:I    |
| A.R. 9-2-5:II   | A.R. 9-2-5:III        | A.R. 9-3-3:I    |
| A.R. 10-2-5:XII | 11-2-2-c              | 12-1-2-a-12     |
| 12-1-5-a        | 12-2-3-a              | 12-2-3-b        |
| Appendix C      |                       |                 |

## Különbségek az NCAA és az IFAF szabályok között

### NCAA szabály Különbség az IFAF rendezvényein

|               |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2-5-f       | Teendők hiányzó kapuk esetén.                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 1-4-8-d       | Időkérés, ha egy játékos nem reagál a felszereléssel kapcsolatos követelmények végrehajtására.                                                                                                                                                                                       |
| 1-4-11        | Drónt használni tilos.                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 2-3-6-a       | A free blocking zone közepén a snapper van, nem a középső falember.                                                                                                                                                                                                                  |
| 2-11-3        | Az ütés definíciója tartalmazza a fejet is.                                                                                                                                                                                                                                          |
| 2-16-10-a     | A punternek elég 7 yarddal hátrébb, a kicker/holdernek 5 yarddal hátrébb állni a scrimmage vonaltól, hogy a formáció scrimmage rúgás formáció legyen.                                                                                                                                |
| 2-27-12       | Annak megítélése, hogy a kiállított játékos eltiltásra kerül a következő mérkőzésről, az illetékes szervezet döntése. Nincs különbség, hogy a játékost azonnal vagy két sportszerűtlen cselekedet miatt állították ki – minden ilyen játékosnak el kell hagynia a pálya környezetét. |
| 3-1-1         | A coin toss alatt a csapatoknak a számukra kijelölt csapatterületen kell maradniuk.                                                                                                                                                                                                  |
| 3-2-3         | A játékrészt meg lehet hosszabbítani a field goal kísérlet alatt elkövetett szabálytalanság vagy szabálytalan érintés esetén.                                                                                                                                                        |
| 3-2-4         | A játék-óra (play clock) csak abban az esetben indul újra, ha 20 másodpercnél kevesebb van hátra belőle és a labda még nem lett játékra alkalmassá nyilvánítva.                                                                                                                      |
| 3-3-2         | Futó óra (mercy rule).                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 3-3-2-e-1     | Az óra mindig megáll, ha új first down-t érnek el, nem csak a félidők utolsó két percében.                                                                                                                                                                                           |
| 3-3-5         | A két-perces figyelmeztetés csak addig tart, amíg erről tájékoztatják a csapatokat. Nincs teljes hosszúságú időkérés.                                                                                                                                                                |
| 3-3-8         | Nincsenek rövid időkérek.                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 4-1-2-b       | Vétlen sípszó esetén a labda az azt épp visszaszerző csapathoz tartozhat. Scrimmage rúgás során vétlen sípszó esetén a labda a B-csapathoz tartozhat. A vétlen sípszó figyelmen kívül hagyása, ha labda amúgy is halottá vált volna az azonnali folytatólagos események során.       |
| 4-1-3         | A labda halottá válik, ha a labda közelében lévő játékosok annak hiszik.                                                                                                                                                                                                             |
| 7-2-5         | Mind fumble, mind hátra passz a pályán kívül vagy fumble/hátra passz után megálló labda során az előre-fumble esetén alkalmazott szabályok érvényesek. (Az NCAA szabály nem vonatkozik a pályát előre elhagyó hátra passzokra.)                                                      |
| 9-1-3&4/9-5-1 | Nincs fél mérkőzésre vonatkozó eltiltás.                                                                                                                                                                                                                                             |
| 9-1-7-c       | Pályán kívüli blokkolás esetén a szabálytalanság pontja a közelebbi oldalvonalon.                                                                                                                                                                                                    |
| 9-2-2         | További szabálytalan taktika pontok.                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 9-2-2-e       | Nincs kizárás szabálytalan stoplik esetén.                                                                                                                                                                                                                                           |
| 9-2-2-f       | EGY játékos viselheti csak ugyanazt a számú mezt egy tétmérkőzésen.                                                                                                                                                                                                                  |
| 9-2-7         | A referee kérheti bármely személy eltávolítását a pálya közvetlen környezetéből.                                                                                                                                                                                                     |
| 9-6           | A kirívóan durva unsportsmanlike conduct szabálytalanságok visszanezhetők a mérkőzés után, további fegyelmi eljárás céljából.                                                                                                                                                        |
| 10-2-7-a      | A nem kirívóan durva személyi hiba szabálytalanságok büntetést át lehet vinni.                                                                                                                                                                                                       |
| 12            | Videóbíróval kapcsolatos szabályok nagyobb felelősséget ruháznak a video judge-ra, amibe a súlyos szabálytalanságok és bármilyen szabálytalanság a két-perces figyelmeztetés után a 4. negyedben bele tartoznak.                                                                     |

Ez a lista nem tartalmaz olyan különbségeket, amelyek a pálya korlátaira, a versenysorozatok felépítésére, vagy felszerelések korlátozására vonatkoznak. Ezen kívül nem tartalmaz olyan apró megfogalmazásbeli különbségeket, amelyeknek nincs jelentős hatása a szabályokra.

# Hangsúlyos pontok

A **2026-os** szezonra vonatkozóan a Szabályalkotó Bizottság különösen felhívja az edzők, játékosok és játékvezetők figyelmét az alábbi pontokra.

## Oldalvonal felügyelete

Az edzőknek, akik bizonyos döntéseket szeretnének megbeszélni a játékvezetőkkel a mérkőzés alatt, ezt a csapatterületen belül kell kezdeményezniük. Az edzőket arra kérjük, hogy ne lépjenek a játéktérre (field of play), ne hagyják el a csapatterületet azért, hogy játékvezetői döntéseket vitassanak. Aki mégis így tesz, az automatikusan egy sportszerűtlen cselekedetet követ el.

Az edzők csak akkor léphetnek az oldalvonalra, amikor minden cselekmény véget ért a játék közben és után, és csak abból a célból, hogy védő vagy támadó jeleket hívjanak. A 6 láb széles fehér vonal vagy játékvezetői zóna azért van, hogy a játékvezetők megfelelően el tudják látni a munkájukat, hogy megvédjék a játékvezetők, játékosok és edzők épségét, és hogy láthatóvá tegye a csapatok sportszerű viselkedését a csapatterületen belül. 2025-ben bevezetésre kerül, hogy amennyiben egy játékos, edző vagy csapathoz tartozó személy a játékvezetőkhez fordul, hogy bármilyen eszközön visszajátsszon egy felvételt a mérkőzés során, akkor az automatikusan sportszerűtlen viselkedés (unsportsmanlike conduct) szabálytalanságot von maga után (Szabály 9-2-1-a-1-m). Külön figyelmet kell fordítani arra, hogy ha egy edző egy mérkőzésen két sportszerűtlen cselekedetet követ el, ki kell állítani.

A Szabályalkotó Bizottság azt ajánlja a játékvezetőknek, hogy ezeket a cselekedeteket még következetesebben figyeljék és az általuk megfigyelt területen elkövetett szabálytalanságokat zászlózzák meg. Az edzőknek megfelelő, professzionális magatartást kell tanúsítaniuk, példát kell mutatniuk a játékosok, nézők és a játékot egyéb módon figyelő személyek felé, és be kell avatkozniuk, ha a csapatuk tagjai olyan viselkedést mutatnak, ami nem elfogadott a Football Törvénykönyv sportszerűségi útmutatója szerint.

## Védetlen játékosok védelmezése, targeting

A Szabályalkotó Bizottság továbbra is támogatja a targeting szabályt azért, hogy előmozdítsa a játékosok biztonságát, csökkentse a fejre mért ütések és kizárja a játékból az ellenfél megtámadására irányuló akciókat. A 9-1-3 és 9-1-4 szabályok kimondják, hogy egyetlen játékos sem támadhatja meg és mérhet erőteljes kontaktust egy védetlen játékos fejére vagy nyak környéki területre, vagy támadhat meg egy játékost a sisak tetejével. A sisak tetejének definíciója, [a 2023-as szezontól jóváhagyva](#), a figyelmet a sisak tetejének meghatározott területére irányítja. Az „erőteljes kontaktus” kifejezés lépett a „kezdeményezés” helyébe, hogy a szabály célja egyértelmű legyen.

Ezek a cselekedetek most két különböző szabálypontban jelennek meg: támadás és erőteljes kontaktus sisak tetejével (Szabály 9-1-3) és a támadás és erőteljes kontaktus egy védetlen játékos ellen, annak nyakánál és a fején (Szabály 9-1-4). A sisak fegyverként való használata és szándékos (célzott) kontaktus az ellenfél fején vagy nyakán különösen balesetveszélyes. A 9-1-3 és 9-1-4 szabályok megszegése miatt kiszabott büntetések automatikus kizárást is tartalmaznak! A Szabályalkotó Bizottság kihangsúlyozza, hogy az edzőknek és játékvezetőknek folyamatosan biztosítaniuk kell azt, hogy a játékosok megértik és be is tartják ezeket a szabályokat.

A Szabály 2-27-14 pontja felsorolja és részletesen meghatározza a védetlen játékos definícióját.

## Szabálytalan érintkezés az irányítóval / passzoló játékosal szemben

Pozíciójánál fogva a passzoló játékos gyakran sérülésveszélyes helyzetben van kicsi vagy semmilyen lehetőséggel saját maga megvédésére, vagy hogy felkészülhessen egy erőteljes kontaktusra. Emiatt egy külön szabálypont (9-1-9) foglalkozik ezzel a különleges helyzettel: „Egyetlen védőjátékos sem követhet el szükségtelen durvaságot a passzoló játékosal szemben, miután az a labdát már nyilvánvalóan eldobta.”

A szabály ezután felsorol néhány olyan esetet, amik szabálytalanok egy passzoló vagy potenciális passzoló játékosal szemben. A Szabályalkotó Bizottság az idők folyamán egyéb lehetőségeket adott az irányító kezébe, hogy megvédje magát, mint pl. lábbal csúszni előre vagy eldobni a labdát a tackle box-on kívülről. A védtelen játékosok definíciója kiegészítésre került, hogy tartalmazza azt a támadó játékos is, aki passzoló testhelyzetben van és a figyelmét a pálya mélyére (downfield) összpontosítja, [még abban az esetben is, ha a passzt nem dobják el](#). Mivel az irányító pozíciójánál fogva különösen sérülésveszélyes helyzetben van, ezért minden játékvezetőnek, különösen a referee-nek és a center judge-nak nagyon fontos a jelenléte és annak felismerése, ha a passzoló fenyegetett vagy védtelen helyzetben van. Az egész játékvezetői crew-nak elsődleges fontosságú feladata, hogy az irányítónak megadjon minden a szabályok adta lehetőséget a védelemre.

## Sérülés szimulálása

Az up-tempo támadás elterjedésével egyre nagyobb divat a védőjátékosok körében, hogy sérülést szimulálva lassítják a játékot vagy megtörik a támadók lendületét és ily módon nyernek egy plusz ki nem kért időkérést. Egy ténylegesen sérült játékosnak minden védelmet meg kell adni; néhány esetben viszont bizonyos sérülések gyanúsak lehetnek, amik játékok között történnek egy szokatlan helyzetben és megrendezettnek tűnnek. A Szabályalkotó Bizottság komoly tanácskozásokat tartott arról, milyen lehetőségek adódnak arra, hogy a játékosok kedvét elvegyék a szimulálástól, beleértve, hogy hosszabb időnek kelljen eltelnie, amíg a játékos visszatérhet a pályára.

A vezetőedzőnek olyan kultúrát kell a csapaton belül meghonosítania, amely ezt a fajta tisztességtelen cselekedetet nem tűri meg. Sérülés szimulálása nem etikus cselekedet és a sportszerű játék szellemével teljesen ellentétes. Rossz fényt vet nagyszerű játékunk megítélésére. [A 2026-as szezonra egy új szabály került jóváhagyásra, mely ezt a taktikát veszi górcső alá. Ha egy játékos sérültnek mutatja magát miután a játékvezetők lehelyezték a labdát {a következő játékhoz}, akkor ezt a csapatot időkérés kiadásával vagy delay of game szabálytalansággal sújtják, amennyiben a csapat már minden időkérését felhasználta.](#)

Különösen felhívjuk a figyelmet a Futball Törvénykönyvének (Edzők Etikai Kódexe, g alpontja) szigorú előírásaira.

## Agyrázkódás

Az edzőknek és az egészségügyi személyzetnek különös figyelmet kell fordítani azokra a játékosokra, akik az agyrázkódás jeleit mutatják. Ha kérdéses, a játékvezetők sérülés miatt megállítják a mérkőzést (injury timeout) minden olyan játékos esetében, aki az agyrázkódás bármilyen jelét mutatja. Részletes információk a „C” Függelékben találhatók.

## Támadók és védők snap előtti cselekedetei / zavaró jelzések / támadók felállása

A snap előtti cselekedetekre vonatkozó szabályok célja, hogy meghatározza és kezelje, hogy miket szabad megtennie a támadó- és miket a védőcsapatnak. A támadócsapatnak természetesen előnye van, hiszen ismeri a játék indításának jelét, ritmusát, miközben a védőcsapatnak abból származik előnye, hogy nincs korlátozva a játékosainak általános mozgása a snap előtt. Hogy elvegyék a csapatok kedvét az olyan taktikai elemek alkalmazásától, amik a scrimmage vonalnál azt a célt szolgálják, hogy az ellenfél szabálytalanságot kövessen el vagy hogy az ellenféllel szemben egy jogosulatlan előnyt szerezzenek, a játékvezetőknek kiemelten figyelniük kell mindenféle snap előtti akcióra, akármelyik csapat is kövesse el. Továbbá, az edzőknek tilos olyan snap előtti akciót tanítaniuk, amik azt a célt szolgálják, hogy az ellenfél szabálytalankodjon.

A Szabály 7-es pontjának új szövegezése tisztázza, hogy az A-csapat bármely mozgása, ami azt a látszatot kelti, hogy egy akció kezdődik a snap során, szabálytalanságnak számít. Ide tartozik egy vagy több játékos helyezkedésének hirtelen megváltoztatása, ami a játék kezdetének látszatát kelti. A B-csapatnak hasonló elveknek kell megfelelnie, mint az A-csapatnak az akciók indításának szimulálása tekintetében. Összehangolt, megtervezett B-csapat mozgások, amibe az oldalirányú és hátrafelé mozgások is beletartoznak, amik egy akció elindítását szimulálják a snap során, szabálytalanságnak minősülnek. Továbbá, a védőcsapat nem használhat olyan szavakat vagy jelzéseket, amik a játékot indító jelzéseket, annak hangját vagy ritmusát utánozzák, vagy bármilyen egyéb módon akadályozzák. Ebbe beletartozik a védők tapsolása, ami megzavarhatja a támadókat. **A „mozogj” (move) és „válts” (stem) kifejezéseket a védők rutinjának kell fenntartani, ezeket a támadók nem használhatják.** Az idei szezon hangsúlyos pontja lesz a támadók helyezkedésének megítélése. Iránymutatások lettek bevezetve annak érdekében, hogy nemzeti szinten egységesen ítéljük meg azon korlátozott falemberek helyezkedését, akik nem a scrimmage vonalon helyezkednek. Továbbá, biztosítanunk kell, hogy az A-csapat a snap során megfelelően helyezkedjen, különösen, ha egy játékos jogosult elkapó számozással „be van takarva”. A támadóknak precíznek kell lenniük a felállásban vagy büntetni kell őket.

## Sportszerűtlen viselkedés / gúnyolódás

A Szabályalkotó Bizottság elégedett azzal a kemény fellépéssel, amit a játékvezetők az ünneplésekkel kapcsolatban tanúsítanak és ez a figyelem fenn is marad a továbbiakban is. Az aktuális szezonra hangsúlyos pont lesz, hogy a játékvezetők bármilyen gúnyolódó magatartást, ami az ellenfélre irányul, büntessenek. Ezek a cselekedetek rossz fényt vetnek a játékokra és szükségtelen összetűzésekhez vezethetnek a csapatok között, ezért száműzni kell őket. **Továbbá, minden fegyveres erőszakot szimuláló cselekedet, beleértve az imitált fegyverrel történő hadonászást is, sportszerűtlen viselkedésnek minősül, és büntetést von maga után.**

A mérkőzések előtti bemelegítésre vonatkozó szabályok azért lettek megalkotva, hogy biztosítsák a versenyek előtti sportszerűséget. A játékvezetőknek a mérkőzés előtt is ébernek kell lenniük, amint a játékosok pályára lépnek. A mérkőzés előtti sportszerűtlen cselekedetek károsak a sportra, **megfigyelés alá kell vonni ezeket és a szabálytalanságot a játékvezetőknek büntetniük kell.** A mérkőzés utáni cselekedetek az illetékes fegyelmi bizottság hatáskörébe tartoznak. Az edzőknek és a játékosoknak tisztában kell lenniük cselekedeteik súlyával, ezért nem engedhetik meg, hogy a sportszerűtlenség beárnyékolja a játék pozitív oldalát. A fegyelmi szabályok határozzák meg a mérkőzés utáni következményeket a részt vevő játékosokra, edzőkre és szervezetekre nézve.

## A játék ritmusa, tempója, cserék és a mérkőzés hossza

A 40 másodperces játék-óra bevezetése óta egyre inkább tapasztaljuk a gyorsított támadások (up-tempo offense) alkalmazását. Ezt a játékstílust gyakran arra használják, hogy megakadályozzák a védelmet abban, hogy alkalmazkodjon az aktuális játékhelyzethez azáltal, hogy nem tudnak cserélni, ami előnyt jelenthet a támadó sor számára.

A szabályok és a megfelelően végrehajtott játékvezetési mechanizmusok jól működnek annak megakadályozásában, hogy a támadó csapat nem kívánt előnyre tegyen szert azáltal, hogy lehetővé teszik a védelem számára, hogy megfelelő cseréket hajtson végre, amikor a támadók cserélnek. A center judge jelenléte javítja a játékvezetői csapat azon képességét, hogy következetesen bonyolítsa le a cserefolyamatot. Ezen irányelvek betartása, ha szükséges, ésszerű időt biztosít a védelemnek egy támadó cserét követően a védőjátékosok cseréjére.

Ugyanilyen fontosak azok a játékok, amelyekben a támadó csapat nem cserél. Ilyen helyzetekben a játékvezetőket arra utasították, hogy ne gyorsítsák fel jelentősen a labda lehelyezését és játékra alkalmassá nyilvánításának tempóját. Ez a védekező csapatot egyértelműen hátrányos helyzetbe hozná, amit a szabályok nem szándékoznak elérni. Fontos, hogy minden mérkőzésen állandó tempót tartsanak fenn a labda lehelyezése és játékra alkalmassá nyilvánítása során. Ez lehetővé teszi a védő edzők számára, hogy felismerjék, mennyi idő áll rendelkezésre a labda játékra alkalmassá nyilvánítása előtt, és hogy lesz-e lehetőségük a személyi állomány módosítására.

Ezen irányelvek megfelelő végrehajtása biztosítja, hogy a játékvezetők játékmechanikája ne befolyásolja a támadás és a védekezés közötti egyensúlyt, és hogy egyik csapat se szerezzen a szabályok által nem kívánt előnyt, függetlenül a játékstílustól.

## Sportszerűség

Számos sportszerűtlen viselkedéssel kapcsolatos eset áttekintése után, a bizottság határozottan kiáll a sportszerűtlen viselkedésre vonatkozó szabályok jelenlegi formája mellett, ahogy azok a Szabálykönyvben szerepelnek, ill. ahogy azokat a játékvezetők alkalmazzák. Ezek közül a szabálytalanságok közül sok azokkal a játékosokkal kapcsolatos, akik gúnyolják ellenfelüket (taunting) vagy nem megfelelő módon hívják fel magukra a figyelmet, előre megfontolt, túlzott vagy elhúzódozó formában. A játékosokat meg kell tanítani arra a fegyelemre, amely megerősíti az amerikai futball integritását csapatjátékként.

A Szabályalkotó bizottság emlékezteti a vezetőedzőket a játékosaik viselkedéséért való felelősségükre a mérkőzés előtt, után és az alatt is. A játékosokat figyelmeztetni kell a mérkőzés előtti sportszerűtlen viselkedésre a pályán, amely a csapatok közötti konfrontációhoz vezethet. Az ilyen viselkedés a kezdő kirúgásnál végrehajtott büntetéseket vonhat maga után, de akár a játékosok kizárásához is vezethet.

Az ilyen sportszerűtlen viselkedések ismételt előfordulása egy csapat részéről a fegyelmi bizottság büntetését vonhatja maga után a vezetőedző, ill. sportszervezete ellen.

Az edzőket és a játékosokat emlékeztetjük arra a felelősségükre, hogy a mérkőzés utáni tevékenységük során minden esetben sportszerűséget és eleganciát tanúsítsanak. A mérkőzés utáni sportszerűtlen viselkedés ugyancsak fegyelmi eljárást vonhat maga után a csapattal vagy a játékosal szemben.

# A Futball Törvénykönyve

## Bevezetés

A futball egy agresszív, kemény kontakt-sport. Csak a legmagasabb fokú sportszerűség és viselkedés fogadható el az edzőktől, játékosoktól és azoktól, akik kapcsolatba kerülnek a játékkal. Nincs helye a sportszerűtlen taktikának, sportszerűtlen viselkedésnek, vagy szándékos sérülésokozásnak.

Az IFAF hisz abban, hogy

1. A Futball Törvénykönyve fontos része az Etikai Kódexnek, melyet figyelmesen kell elolvasni és betartani.
2. A szabályok semmibevétele vagy megkerülése előnyszerzés céljából megbélyegzi az edzőt vagy játékost, mint aki nem méltó arra, hogy a futballal összefüggésbe hozzák.

Az évek folyamán a Szabályalkotó Bizottság mindig is törekedett a szabályok és büntetések kidolgozásával megelőzni minden formáját a felesleges durvaságnak, a sportszerűtlen taktikának és viselkedésnek. De a szabályok egyedül nem érhetik el ezt a célt. Csak az edzők, játékosok, játékvezetők és a sportág szerelmeseinek folyamatos erőfeszítései őrizhetik meg azokat a magas etikai normákat, amelyeket a közvéleménynek joga van elvárni a sportágtól. Ezért a Bizottság a játékosok, az edzők, a játékvezetők és a játék sportszerűségéért felelős egyéb résztvevők számára a következő kódexet teszi közzé:

## Edzők Etikai Kódexe

Elfogadhatatlan cselekedet edzőként szándékosan arra tanítani a játékosokat, hogy megsértsék a szabályokat. Szándékos fogásra, a labda elütésére, szabálytalan mozgásra, sérülés színlelésére, akadályozásra, szabálytalan előre passzra, vagy szándékos durvaságra tanítani a játékost inkább rombolja, mint építi a játékosok személyiségét. Az ilyen utasítás nem csak sportszerűtlen az ellenféllel szemben, de rombolja az edzők megítélését a játékosok szemében, és így nincs helye a játékban.

A következők etikátlan gyakorlatok:

1. A számok cserélgetése a mérkőzés alatt az ellenfél megtévesztése céljából.
2. A sisak fegyverként való használata. A sisak a játékosok védelmét szolgálja.
3. Az ellenfél támadása erőteljes kontaktussal. A játékosoknak, edzőknek és a játékvezetőknek különös hangsúlyt kell fektetniük az ellenfél erőteljes kontaktussal való támadásának egy védtelen játékosal szemben, és/vagy a sisak tetejével történő erőteljes kontaktus kiiktatására.
4. Drogok és teljesítménycsökkentő szerek használata a futballban. Elfogadhatatlan ez a segítség az amatőr sportolóknál.
5. „Legyorsulni a labdát” egy sportszerűtlenül használt indító jel segítségével. Ez nem más, mint nem megengedett előnyszerzés az ellenféllel szemben. Határozott indítójelre van szükség, de egy olyan jel, mely szándékosan az indítás előtti pillanatban előnyt jelent a

támadóknak - remélve, hogy a játékvezetők nem veszik észre - szabálytalan. Ez olyan, mintha egy titkos megállapodás alapján a 100 méteres sprinter kapna egy figyelmeztetést a rajtpisztoly elsütése előtt.

6. Olyan mozgás, mely az indulást utánozza, vagy olyan egyéb sportszerűtlen taktika alkalmazása, mely az ellenfelet megtéveszti, és offside-ot eredményez. Ez másként nem értelmezhető, csak mint egy értelmetlen előny szerzésére történő szándékos kísérlet.
7. Sérülés szimulálása bármilyen célból etikátlan. Egy sérült játékost a szabályoknak megfelelően maximálisan védelmezni kell, de a sérülés szimulálása tisztességtelen, sportszerűtlen és szemben áll a szabályok szellemiségével. Az ilyen taktikák elfogadhatatlannak sportemberek között.

Az IFAF emellett elkötelezett abban, hogy:

1. Az edzőnek tisztában kell lennie azzal, hogy a játékosokkal való kapcsolata milyen nagy befolyással bír, egyaránt pozitív és negatív módon. Az edző sose tartsa többre a győzelem értékét annál, hogy játékosait a legmagasztosabb eszmékre és elvekre nevelje. Elsődleges céljának mindig a játékosai biztonságának és egészségének kell lennie, ezek sosem eshetnek áldozatul személyes presztízsének vagy önző dicsőségének.
2. A futball tanításakor az edzőnek tudnia kell, hogy bizonyos szabályok azért lettek létrehozva, hogy megvédjék a játékosokat és általános normákat biztosítsanak a győztesek és vesztesek meghatározására. Minden kísérlet ezen szabályok megszegésére, tisztességtelen előny szerzésére az ellenféllel szemben, vagy szándékos sportszerűtlen viselkedésre való buzdításnak nincs helye a futballban, az ilyen magatartásra nevelő edzőnek nincs joga magát edzőnek nevezni. Az edzőnek példát kell mutatnia, amely a győzelmet hencegés, a vereséget keserű harag nélkül viseli. Az ilyen elvek szerint viselkedő edzőnek nem kell félnie a kudarctól, mert végső soron az edző sikerét a játékosai és ellenfelei által kivívott tisztelet jelenti.
3. A sérülések diagnosztizálása és kezelése minden esetben orvosi kérdés és semmilyen körülmények között sem tartozhat edzői hatáskörbe.
4. Semmilyen körülmények között sem engedélyezheti az edző gyógyszerek használatát. Gyógyszerek, stimulánsok használata csak orvos engedélye és felügyelete mellett engedélyezett. Az edzőnek tisztában kell lennie azzal, hogy a felügyelete alatt álló játékosok gyógyszerrel való visszaélését úgy lehet értelmezni, mintha az edző elnézné az ilyen cselekedeteket. Az edzőnek teljes mértékben ismernie kell az IFAF mindenkori gyógyszerekkel és stimulánsokkal kapcsolatos politikáját és előírásait.

### **Beszéd az ellenfelekkel**

Az ellenféllel szemben történő bármilyen megalázó, vulgáris, sértő beszéd, vagy egy fizikai válasz lépés szándékos provokálása, vagy az ellenfél szóbeli megsértése szabálytalan. Az edzőknek kötelessége felhívni erre a játékosok figyelmét és megadni minden segítséget a játékvezetők részére, hogy ezt kontroll alatt tudják tartani.

## **Beszéd a játékvezetőkkel**

Amikor a játékvezető megítél egy büntetést, vagy meghoz egy ítéletet, egyszerűen csak végzi a dolgát, ahogy ő látta. Azért van a pályán, hogy fenntartsa a játékszabályok sérthetetlenségét, a döntése végleges és perdöntő, és azt el kell fogadnia minden edzőnek és játékosnak.

Az Etikai Kódex kimondja:

1. A játékvezetők minden hivatalos és nem hivatalos kritizálása a játékosok és a közvélemény irányába etikátlannak tekintendő.
2. Az edzőnek a játékvezetővel kapcsolatos bármilyen tiszteletlen megjegyzése, vagy ilyen megjegyzés engedélyezése a csapattagoknak a szabályok megsértése és edzőhöz méltatlan viselkedés. Ugyanígy szabálytalan és méltatlan minden olyan viselkedés, mely a játékosokat vagy a nézőket a játékvezetők ellen hangolja.

## **Fogás (holding)**

A kéz és a karok szabálytalan használatának nincs helye a mérkőzésen, mert sportszerűtlen cselekedet és kizárja a játékos adottságának és készségének megfelelő játékot. A játék célja a labda előrejuttatása stratégia, ügyesség és gyorsaság segítségével az ellenfél szabálytalan akadályozása nélkül. Minden játékosnak és edzőnek meg kell érteni a szabályokat a támadók és a védők szabályos kézhasználatára vonatkozóan. A fogás (holding) egy gyakran megítélt szabálytalanság; ezért fontos kihangsúlyozni a büntetés komolyságát.

## **Sportszerűség**

Az a játékos vagy edző, aki szándékosan megszegi a szabályokat bűnös sportszerűtlen játék és sportszerűtlen viselkedés tekintetében; és akár megbüntették a szabálytalanságáért, akár nem, aláássa a játék jó hírnevét, amelyet neki játékosként vagy edzőként őriznie kellene.

IFAF Szabályalkotó Bizottság

# Szabályok és szabályértelmezések

## Szabályok

Az IFAF Szabályokat és értelmezésüket feloszthatjuk adminisztratív, illetve magatartásra vonatkozó szabályokra. Az adminisztratív szabályok tipikusan a versenyre felkészülésre vonatkoznak. A magatartásra vonatkozó szabályok azok, amelyeket közvetlenül a verseny lejátszása során kell alkalmazni. Bizonyos adminisztratív szabályokat (lásd jelölés) meg lehet változtatni a versenyző csapatok közös megegyezésével. Más szabályok (lásd jelölés) megváltoztathatatlanok. A magatartásra vonatkozó szabályokat nem lehet megváltoztatni közös megegyezéssel sem. Minden csapat köteles a verseny során betartani ezeket a szabályokat

Adminisztratív szabályok, melyeket meg lehet változtatni a versenyző csapatok közös megegyezésével:

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

Néhány adminisztratív szabályt a verseny szervezője megváltoztathat az ellenfelek közös megegyezése nélkül. Ezeket a következő szabályok tartalmazzák:

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

Egyes szabályokat megváltoztathat a verseny szervezője megegyezés nélkül is, de csakis akkor, ha a szabálynak való megfelelés nem valósítható meg. A csapatokat arra ösztönözzük, hogy amikor csak lehet, tartsák be a szabályban előírtakat. Ezeket a következő szabályok tartalmazzák:

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      1-4-13-a      3-2-1-d      3-2-1-e

Néhány adminisztratív szabály lehetővé teszi a versenysorozat kiírójának, hogy a saját szabályzatában kikösse, milyen teendőket kell követni. (A nemzeti szövetségek dönthetnek a joghatásuk alá tartozó összes versenysorozat alatt alkalmazandó szabályzatról). Ilyen szabályok a következők:

3-1-3      3-2-1      3-3-2      3-3-3-c      3-3-3-d

A többi adminisztratív szabályt nem lehet megváltoztatni. A mérkőzés referee-jének ezen szabályok megsértése esetén jelentést kell tennie az illetékes szervezetnek:

|           |           |            |            |            |          |           |
|-----------|-----------|------------|------------|------------|----------|-----------|
| 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    | 1-2-3-d    | 1-2-3-e  | 1-2-3-f   |
| 1-2-3-g   | 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-f   | 1-4-12     | 3-2-1-f    | 3-2-1-g  | 11-1-1    |
| 11-2-1    | 11-2-2    |            |            |            |          |           |

Minden egyéb szabály magatartásra vonatkozó szabály és ezeket nem lehet megváltoztatni.

### Szabályértelmezések

A szabály értelmezése, más néven egy jóváhagyott döntés (AR), egy hivatalos döntés egy adott tényállásról. Arra szolgál, hogy bemutassa a szabály alkalmazását, illetve a szabály szellemiségét.

A játékvezetői felelősségek és eljárások (mechanics) megtalálhatóak a Manual of Football Officiating aktuális kiadásában, melyet az IAFOA publikál, és megtalálható a következő linken: <http://www.myiafoa.org/>. Ennek 3. fejezete átdolgozásra került és jelen Szabálykönyvben Szabályalkalmazás címen (242. oldal) bevezetésre került a játékvezetés normáinak hangsúlyozása érdekében, amiket jelen szabályok részeinek tekintünk.

A Szabálykönyvben megtalálható Futball törvénykönyvét minden az amerikai futballal kapcsolatban álló személynek gondosan át kell tanulmányoznia, hogy az elfogadott magatartást és gyakorlatot megérthesse.

### Szerkesztői megjegyzések a magyar kiadáshoz

A Szabálykönyv bizonyos részeit kiegészítettük, melynek célja bizonyos szabályok és szabályértelmezések könnyebb érthetősége. Ezeket a kiegészítéseket { és } jelzések között illesztettük be a megfelelő helyekre. Az ilyen kiegészítések nem hivatottak a Szabály megfelelő passzusát 100%-ig visszaadni, azok legtöbb esetben csak rövidítve, utalás formájában kerültek beillesztésre. Az olvasó felelőssége a hivatkozott szabálypont részleteinek megismerése.

# 1. SZABÁLY - A mérkőzés, a pálya, játékosok, felszerelés

Az egyes nemzeti szövetségek számára lehetséges az 1. Szabály módosítása a helyi adottságoknak és szükségleteknek megfelelően, de ezek a változtatások nem csökkenthetik a játékosok és más résztvevők biztonságát.

**Megjegyzés:** Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken lévő pályával kapcsolatos minimális követelmények a „D” Függelékben találhatóak.

## 1. PARAGRAFUS: Általános intézkedések

### A mérkőzés

#### 1-1-1. SZAKASZ:

- a: A mérkőzés két – egyenként nem több, mint 11 játékosból álló - csapat között játszódik, egy téglalap alakú pályán, tojás alakú labdával.
- b: Egy csapat legalisan játszhat 11-nél kevesebb játékosal is, de illegal formation szabálytalanságot követ el, ha nem felel meg az alábbi előírásoknak:
  - 1: Kirúgás elrúgásakor az A-csapatból legalább 4 játékosnak kell a rúgó mindkét oldalán lenni. (Szabály 6-1-2-c-3 {*a kirúgás formációjáról*})
  - 2: Snap-kor a scrimmage line-on legalább öt támadó játékosnak 50-79 közötti számot kell viselnie, és négynél több játékos nem tartózkodhat a backfield-en. (Szabály 2-21-2 {*a scrimmage-line-ről*}, Szabály 2-27-4 {*a falemberekről és back-ekről*} és Szabály 7-1-4-a {*a támadó csapat előírásairól a snap pillanatában*}) (**Kivétel:** Szabály 7-1-4-a-5 {*a scrimmage rúgó formációjáról*}) (A.R. 7-1-4:IV-VI)

### Gólvonal

#### 1-1-2. SZAKASZ:

A gólvonalak a játéktér (field of play) két szemközti végén találhatóak (egy-egy gólvonal mindkét csapatnak), és a csapatoknak lehetőséget kell biztosítani, hogy a labdát átjuttassák az ellenfél gólvonalán futással, passzal vagy rúgással.

### Győztes csapat és végeredmény

#### 1-1-3. SZAKASZ:

- a: A csapatok pontokat szerezhetnek a szabályok előírásai szerint. A mérkőzés végén – feltéve, hogy a mérkőzést nem szakították félbe - a több pontot szerzett csapat lesz a győztes.
- b: Az eredmény végleges, amikor a referee kihirdeti a mérkőzés végét.

### Játékvezetők

#### 1-1-4. SZAKASZ:

A mérkőzés a játékvezetők felügyelete alatt játszható le, ahogy a Szabály 11-es pontjában részletezve van.

### Csapatkapitányok

#### 1-1-5. SZAKASZ:

Mindkét csapatnak meg kell jelölnie maximum 4 játékost csapatkapitánynak. Közülük minden esetben egyszerre egy játékos konzultálhat a játékvezetőkkel.

## **Érintett személyek köre**

### **1-1-6. SZAKASZ:**

- a: A játékvezetők által hozott döntések mindenre vonatkoznak, akik az érintett személyek köréhez tartoznak.
- b: Az érintett személyek köréhez tartozik: a csapatterületen tartózkodó minden személy, játékosok, cserejátékosok, lecserélt játékosok, edzők, cheerleader-ek, zenekar tagjai, kabalafigurák, kommentátorok, audio-/video-/fénytechnika kezelői, és bárki más, aki kapcsolatban áll a csapatokkal.

## **Érintett szervezetek köre**

### **1-1-7. SZAKASZ:**

- a: Jelen szabályok érvényesek minden IFAF vagy IFAF tagszervezet által szervezett versenysorozatra, mérkőzésre. Az IFAF engedélyével lehetséges a versenysorozat szervezői számára szükség esetén bizonyos szabályok megváltoztatása
  - 1. a versenyzők életkorával kapcsolatban,
  - 2. a versenyzők nemével kapcsolatban.
- b: Az IFAF-fal kapcsolatban álló játékvezetői szervezetek kötelesek a jelenleg érvényes, IAFOA által kiadott Manual of Football Officiating kézikönyvet használni.
- c: Azok az IFAF csapatok és/vagy versenysorozatok, akik nem alkalmazzák az IFAF szabályokat, azokkal szemben az IFAF szankciókat alkalmazhat.

**Megjegyzés:** Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken a MAFSZ delegált játékvezetői látják el feladatukat, akik kötelesek a MAFSZ hivatalos Játékszabálya, valamint a MAFSZ JB hivatalos kézikönyve (Mechanics Manual) alapján végezni tevékenységüket, mely dokumentumok alapját a fent említett IFAF dokumentumok alkotják.

## **2. PARAGRAFUS: A pályatér (field)**

### **Méretek**

#### **1-2-1. SZAKASZ:**

A pálya téglalap alakú, meghatározott méretekkel, vonalakkal, területekkel, kapuval és bójákkal, ahogy az jelölve és elnevezve van a „D” Függelékben.

- a: Azokban a stadionokban, ahol a körülmények nem teszik lehetővé egy teljes méretű pálya felfestését, ott a mérkőzés rendezőinek az úgynevezett IFAF-yard felosztást kell használnia, mint a mérés alapegysége.
  - 1. Egy IFAF-yard normál esetben 36 inch (91,44cm) hosszú, de szükség esetén tovább rövidíthető a minimális 34,12 inch (86,67cm) hosszúságig, hogy a 100 yardos játéktér és a kétszer 10 yardos célterület beférjen a rendelkezésre álló felületre.
  - 2. Ha a pálya hosszát módosították az IFAF-yardoknak megfelelően, akkor minden egyéb a szabályban foglalt jelölést is ennek megfelelően kell módosítani. **(Kivétel:** A rövid yardvonal jelzések, ún. hash mark-ok hossza és a vonalak szélessége változatlan.) A line-to-gain indicator (nyalókák) és a kísérlet-jelző lánc (Szabály 1-2-7) hosszát szintén módosítani kell a pálya méreteihez illeszkedő módon.

- b: Minden területhatároló vonalnak fehérnek és 10 centiméter szélesnek kell lennie. **(Kivétel:** Az oldalvonalak és az alapvonalak lehetnek 10 centiméternél szélesebbek; a gólvonalak pedig lehetnek 10 vagy 20 centiméter szélességűek; illetve a Szabály 1-2-1-h pontja {a gólvonalak fehértől különböző színéről}).
- c: 60 centiméter hosszú yard-jelző vonalak 10 centiméternyire az oldalvonalak belső oldalától és a belső vonalakkal (hash mark) kötelezőek; minden yard-vonalnak 10 centiméterre kell lennie az oldalvonalak belső oldalától. (Szabály 2-12-6)
- d: Összefüggő fehér terület kötelező az oldalvonal és az edzői terület között.
- e: Fehér pályajelölések vagy elütő színű díszítések (pl. csapatnevek) használhatók a célterületen, de minimum 120 centiméternyire kell lenniük bármely vonaltól.
- f: Eltérő színű vonalakkal ki lehet emelni a célterület vonalait.
- g: Csak a következő, elütő színű díszítő elemek engedélyezettek: a szövetség/versenysorozat logója vagy a csapat neve és logója. Ezek az elemek az oldalvonalakon belül a gólvonalak között engedélyezettek, amennyiben megfelelnek az alábbi előírásoknak (lásd: „D” Függelék):
  1. A yard-vonalaknak, gólvonalaknak és az oldalvonalaknak teljes egészében láthatónak kell lenniük. Ezen vonalakat nem érintheti, nem takarhatja el egyetlen ilyen díszítés sem.
  2. Egyetlen díszítés sem érintheti vagy takarhatja el a hash mark-okat, a rövid yard-jelző vonalakat vagy a számozásokat.
  3. A felezővonalon középen elhelyezett dekoráció és maximum 4 kisebb kiegészítő dekoráció engedélyezett.
- h: A gólvonalakat ki lehet emelni egy fehértől elütő színnel is.
- i: Reklám engedélyezett a pálya területén, ha az a Szabály 1-2-1-e, Szabály 1-2-1-f és Szabály 1-2-1-g pontjainak megfelel.
- j: Fehér yard-jelző számok felfestése javasolt, mely számok maximum 180 centiméter magasak, 120 centiméter szélesek lehetnek és a felső széleik 9 yardra vannak az oldalvonalaktól.
- k: Fehér „irányjelző” nyíl felfestése javasolt a yard-jelző számok mellett (kivéve a pálya közepénél), a közelebb eső célterület felé mutatva. A nyíl egy háromszög legyen, 46 cm alappal és két, 91 cm hosszú szárral.
- l: Két belső vonal (hash mark) az oldalvonalaktól 20 yardnyira található. A hash mark-ok és a rövid yard-vonalak 60 centiméter hosszúak lehetnek.
- m: 30 cm hosszúságú „9 yard-jelző vonalakat” kötelező felfesteni minden tízes-yardvonalra, 9 yardnyira az oldalvonalaktól. Nem kötelezőek, ha a pálya számozva van a Szabály 1-2-1-j pontja szerint.
- n: Fedett stadion esetén a tetőnek minimum 27,43 méternyire (90 láb) kell a pálya felett lennie.
- o: Nyitható tetejű stadionban játszott mérkőzések esetén a rendezőknek a mérkőzés előtt minimum 90 perccel el kell dönteniük, hogy nyitott vagy zárt tetővel rendezik a mérkőzést. A tetőt be kell zárni amennyiben a mérkőzés kezdete előtt 90 perccel, illetve onnantól kezdve egészen a mérkőzés végéig a stadion közelében csapadék vagy villámlás várható; ha a hőmérséklet 4°C alá esik; vagy ha a szél várható sebessége 64 km/h-nál nagyobb. Ha a tetőt egyszer már bezárták, akkor annak kinyitása a mérkőzés során már nem engedélyezett.

## Határterületek (boundary areas) jelzése

### 1-2-2. SZAKASZ:

A mérés mindig a területhatároló jelzések (vonalak) belső oldaláról történik. Mindkét gólvonal teljes egészében a célterülethez tartozik.

## Pályateret határoló vonalak (limit lines)

### 1-2-3. SZAKASZ:

- a: A pályateret határoló vonalak (limit lines), 30 centiméteres (szaggatott) vonalak 60 centiméteres közzel, az oldalonaktól és az alapvonalaktól 5,5 méternyire, kivéve az olyan stadionokban, ahol a terület nem engedi ezt a távolságot. Ezekben a stadionokban is ezeknek a lehető leghátrébb kell lenniük, de minimum 2 méternyi helynek kell lennie az oldalonaktól és az alapvonalaktól. A pályateret határoló vonalaknak 10 centiméter szélesnek kell lenniük és lehetnek sárga színűek is.
- b: A csapatterületeken kívül tartózkodó egyetlen személy sem tartózkodhat a pályateret határoló vonalakon belül. A mérkőzés rendezőinek és a biztonsági szolgálat tagjainak a feladata és felelőssége ezen korlátozások érvényesítése. **(Kivétel:** Televíziós társaságok kézi kamerájával rövid időre be lehet lépni a pályateret határoló vonalak és az oldalonalak közötti területre miután a labda halottá vált és az óra megállt. Ez a kivétel sem engedi meg kamerások belépését a játéktérre vagy a célterületre.

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken engedélyezett az operatőr és a technikus játéktérre lépése KIZÁRÓLAG az időkéresek ideje alatt, a referee-vel történt előzetes egyeztetés alapján.**

- c: Pályateret határoló vonalaknak kell lennie a csapatterület mögött és mellett 2 méternyire, ha a stadion méretei azt megengedik.
- d: A biztonsági zóna a játéktérrel (játéktér plusz a célterületek) számított 5,5 méteren (18 láb) belüli területet jelenti, kivéve a biztonsági kerítés mögötti területeket. Ez a terület akkor is érvényes, ha a pályaterületet határoló vonalak közelebb vannak a játéktérrel.
- e: A mérkőzés alatt semmilyen néző, fotós, videós vagy más médiaszemélyiség nem tartózkodhat a biztonsági zónában. Kivételek:
  - 1. A pénzfeladás során és a félidők közötti szünetben.
  - 2. Televíziós operatőrök, amikor a labda halott és a mérkőzés-óra áll (Szabály 1-2-3-b Kivétel).
  - 3. A csapatokhoz tartozó videósok (Szabály 1-4-11-c Kivétel 5).
  - 4. A média munkatársai és más jogosult személyek, akik megfelelő célból haladnak át a biztonsági zónán, amikor ez biztonságos.
- f: A mérkőzés során semmilyen tárgyat (pl. bútort, felszerelést) sem szabad a földre helyezni a biztonsági zónán belül, kivéve a félidők közötti időszakban (Kivételek: Szabály 1-2-5, 1-2-6, 1-2-7, 1-2-8-c).
- g: Bármely személy, aki szabályosan tartózkodik a biztonsági zónában (pl. edzők, cserejátékosok, csapattagok, játévezetők segítői), mindig álló helyzetben és talpon kell maradnia egy játék során. Mozgásukban korlátozott személyeknek tilos ezen a területen tartózkodniuk. A mozgáskorlátozottság jelenthet bármit, ami megakadályozhat egy személyt abban, hogy gyorsan félreálljon, ha egy résztvevő közeledik felé. (Azok a személyek, akik ülnek, guggolnak, térdelnek vagy a földön fekszenek, illetve akiknek járássegítőre van szükségük, előfordulhat, hogy nem tudnak elég gyorsan kimozdulni a közeledő játékosok útjából.)

## Csapatterület és edzői terület

### 1-2-4. SZAKASZ:

- a: A pálya mindkét oldalán egy az oldalonaltól 12 lábra {3,5-4m-re} festett folytonos vonalon kívül, a 20-yardos vonalak között ki kell jelölni egy területet kizárólag a cserék, edzők és más csapathoz tartozó személyek számára. Az edzői terület elejének jelzésére egy folytonos vonalat kell húzni 2 yardra az oldalonaltól a 20-yardos vonalak között. Az edzői területet jelző vonal és a 12-lábra meghúzott vonal, valamint a 20-yardos vonalak közötti területet átlós

vonallal vagy más elütő jelzéssel kell megjelölni ez edzők kizárólagos használatára (Szabály 9-2-5 {az illetékes személyek akadályozásáról, *sideline interference*}). A gólvonalak között 10x10 cm-es jelölések szükségesek minden 5 yardos vonalnál 2 yardra az oldalonaltól az edzői vonal meghosszabbításában, amely a down jelző és a lánc helyzetének meghatározását segíti elő.

- b: A csapatterület a teljes felszerelést viselő (beöltözött) csapattagok számára van fenntartva és maximum 25 egyéb személy tartózkodhat ott, aki közvetlenül érintett a mérkőzés kapcsán. A csapatterületen tartózkodó minden személy az érintett személyek köréhez tartozik és a játékvezetők által hozott döntések vonatkoznak rájuk (Szabály 1-1-6 {az érintett személyek köréről}). Az a 25 személy, aki nincs beöltözve, köteles speciális akkreditációt viselni. Más akkreditáció nem érvényes a csapatterületre. Az egészségügyi személyzet kivételt képez a 25 fős limit alól, és eltérő, egyedi akkreditációt javasolt viselniük.

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken ezekről a kérdésekről a Mérkőzések általános rendezési feltételei című szabályzat rendelkezik.**

- c: Edzők az edzői területen tartózkodhatnak, amely a 12-lábra meghúzott vonalak, az edzői vonal és a 20-yardos vonalak között található (lásd: „D” Függelék).
- d: Nem tartózkodhat a csapatterületen vagy az edzői területen semmilyen médium képviselője, beleértve újságírókat, rádió- vagy tévécsatorna alkalmazottait, illetve azok felszereléseit; és semmilyen médium képviselője nem kommunikálhat a csapatterületen vagy az edzői területen tartózkodókkal. Az olyan stadionokban, ahol a csapatterület egészen a nézőtérig tart, ott ki kell jelölni egy átjárási lehetőséget a média számára a pálya mindkét oldalán, hogy meg tudják közelíteni a pálya mindkét végét.
- e: A szervezőknek el kell távolítaniuk minden illetéktelen személyt.
- f: A gyakorló rúgó háló használata nem megengedett a csapatterületen kívül. **(Kivétel:** Azokban a stadionokban, ahol a helyhiány miatt nem fér el a rúgó-háló, ott annak használata megengedett a csapatterületen és a biztonsági zónán kívül is.) (Szabály 9-2-1-b-1 {a sport-szerűtlen cselekedetekről a kijelölt terület elhagyása miatt.})

## Kapuk

### 1-2-5. SZAKASZ:

- a: Minden kapunak két fehér vagy sárga színű, a talajtól számított minimum 9 méter (30 láb) magas kapufából kell állnia, melyeket egy vízszintes keresztléc köt össze a talajtól a keresztléc tetejénél mért 3 méter (10 láb) magasságban. A kapufák és a keresztléc belső oldalának ugyanabban a függőleges síkban kell elhelyezkedniük, mint az alapvonal belső oldalának síkja. Mindkét kapu a pályán kívüli terület része. (Lásd: „D” Függelék) **(A.R. 1-2-5:I)**
- b: A keresztléc fölött a kapufák fehér vagy sárga színűek lehetnek, melyek belső oldalai 5,5 méter (18 láb és 6 inch) távolságra helyezkednek el egymástól.
- c: A kapufákon és a keresztlécen nem lehet semmilyen díszítő anyag. **(Kivétel:** 10x110 cm hosszúságú narancs vagy piros színű szélirányjelző anyagok használata engedélyezett a függőleges kapufák tetején.)
- d: A keresztléc magasságát a két végén kell mérni a keresztléc felső oldalától közvetlenül a talajig.
- e: A kaputartó oszlopokat ki kell párnázni puha anyaggal a talajtól mért minimum 1,8 méter magasságig. **(Kivétel:** Ez nem követelmény abban az esetben, ha a kaputartó oszlop legalább 4 yard, kb. 3,6m, távolságban van az alapvonalon kívül, illetve abban az esetben, ha az alapvonal és a kaputartó oszlop között egy olyan veszélytelen akadály található, ami megakadályozza, hogy a játékosok nekifuthassanak a kaputartó oszlopnak.) A kapukon hirdetmény,

reklám feltüntetése tilos. A kapufákat takaró védőpárnákon engedélyezett a gyártó logójának vagy egy reklámnak az elhelyezése. Csapat, nemzet vagy a versenysorozat logója megengedett. A kapukon lévő minden védőfelszerelés a pályán kívüli terület része.

f: A következő eljárást kell alkalmazni abban az esetben, ha egy vagy mindkét kapu hiányzik, vagy ha az eredeti kapu nem áll rendelkezésre egy field goal vagy try kísérlet végrehajtásához:

1. Ha hordozható tartalék kapu rendelkezésre áll, akkor azt fel kell állítani vagy meg kell tartani annak szabály szerinti pozíciójában az A-csapat kérése alapján.
2. Ha hordozható tartalék kapu nem áll rendelkezésre, de az egyik kapu a helyén van:
  - a. Minden scrimmage kísérlet során a B-csapat azt a térfelet fogja védeni, amelyik végén a kapu található.
  - b. Minden kirúgás kísérlet során az A-csapat azt a térfelet fogja védeni, amelyik végén a kapu található.
  - c. Labdabirtoklás cseréje után a csapatok térfelet cserélnek amennyiben ez szükséges, hogy a B-csapat azt a térfelet tudja védeni, amelyik végén a kapu található.
  - d. Nem lesz térfélcseré az első és a harmadik negyed után (csak az egy perces időkézés). A félidők kezdetén vagy a hosszabbítás kezdetekor a csapatkapitányok nem választhatják, hogy melyik gólvonalat szeretnék védeni.
3. Alternatív megoldásként, ha az egyik kapu hiányzik, vagy a mérkőzés közben használhatatlanná válik, akkor a mérkőzést lehet folytatni a másik kapu használata nélkül, ha ebben mindkét vezetőedző egyetért. Ebben az esetben több field goal-t nem lehet elérni. Miután a vezetőedzők erre vonatkozó döntését bejelentették, azt visszavonni már nem lehetséges.
4. Ha mindkét kapu hiányzik, akkor a mérkőzést le lehet játszani, amennyiben ebbe mindkét vezetőedző beleegyezik. Ebben az esetben field goal-t nem lehet elérni. Ha a vezetőedzők bármelyike vagy egyike sem egyezik bele a játékba ezekkel a feltételekkel, akkor a mérkőzést el kell halasztani. Miután a vezetőedzők erre vonatkozó döntését bejelentették, azt visszavonni már nem lehetséges.

#### **Jóváhagyott döntés 1-2-5**

- i. *A pálya ellenőrzése során kiderül, hogy nem egy síkban elhelyezkedő kapufákat fognak használni. A kapu síkja 1 yarddal a célterületen belül, míg a kaputartó oszlop a célterületen kívül lesz 1 yardnyira.*  
**DÖNTÉS:** Szabályos. A kaputartó oszlop nincs a pályán belül. {Bár a kapu nem felel meg a Szabály 1-2-5-a pontjának, de a kaputartó oszlop pályán kívül van, ezért valószínűleg a játékosok biztonságát ez nem veszélyezteti, ezért fogadjuk el szabályosnak. – A szerk.} [A Szabály 1-2-5-a pontja alapján]

## **Bóják**

### **1-2-6. SZAKASZ:**

Puha, hajlékony, hasáb alakú, 10x10 centiméter alapú és 45 centiméter magas bóják szükségesek, ez utóbbi tartalmazhat egy maximum 5 cm-es rést a bója alja és a talaj között. A bóják lehetnek vörös vagy narancs színűek. A bójákon a gyártó cég logója engedélyezett. A csapat, a liga vagy a rájátszási mérkőzések névadó szponzorának logója szintén engedélyezett. Az összes ilyen logó/reklám mérete maximum 8 centiméter lehet bármelyik oldalon. Ezeket a bójákat a célterület belső sarkain kell elhelyezni, az oldalvonalak és az alapvonalak vagy a gólvonalak metszéspontjában. A hash mark-ok tengelyének meghosszabbításának és az alapvonalnak a metszéspontját jelölő bójákat az alapvonalától 1 yardnyira kell elhelyezni az alapvonalon kívül.

- a. Elmozdult bója az, amely már nincs megfelelő helyzetben. Amennyiben nyilvánvaló, hogy a bója egyik része sem érintkezik a talajjal az előírt 10x10 centiméteres négyzetben, akkor a

bója már nem a szabályok céljainak megfelelő bója (pl. Szabály 8-2-1-a {*egy TD szerzéséről*}). Az elmozdult bója bármikor visszahelyezhető a megfelelő helyzetbe.

- b. A labda vagy egy játékos pályán kívülé válik, ha megérint egy olyan elmozdult bóját, mely részben vagy teljesen a játékeret határoló vonalakon kívül van (out of bounds) (Szabály 4-2 {*arról, hogy mi számít pályán kívülnek*}).
- c. Egy olyan elmozdult bóját, mely teljes egészében a pálya területén van, a játékfelület részének kell tekinteni.
- d. Egy olyan elmozdult gólvonali bóját, mely részben még a megfelelő helyzetben van, úgy kell tekinteni, mint egy a szabályok céljainak megfelelő gólvonali bóját. Az elmozdult bójának csak a gólvonal függőleges síkja mögött elhelyezkedő részei számítanak gólvonal mögöttinek.
- e. Ha egy gólvonali bóját nem lehet rendesen felállítani, akkor úgy kell elhelyezni, hogy az a gólvonal meghosszabbításán fekszik és az alapja lefedi az oldalvonalat.
- f. Ha egy alapvonal bóját nem lehet rendesen felállítani, akkor úgy kell elhelyezni, hogy az az oldalvonal meghosszabbításán fekszik és az alapja lefedi az alapvonalat.

## **Line-to-gain jelző (nyalókák) és a kísérletjelző tábla**

### **1-2-7. SZAKASZ:**

A hivatalos yardmérő láncot (line-to-gain jelző) és a kísérletjelző táblát körülbelül 2 yardnyira az oldalvonalon kívül kell használni, a tudósító állásokkal szemkötti oldalon, kivéve azokban a stadionokban, ahol a pálya közvetlen környezetének (playing enclosure) mérete ezt a távolságot nem engedi meg.

- a: A yardmérő láncnak két darab, minimum 1,5 méter magas rudat kell összekötnie, mely rudak belső széleinek pontosan 10 yard távolságra kell lenniük egymástól, amikor a láncot teljesen kifeszítik. A láncnak olyan anyagból kell készülnie, ami rendeltetésszerű használat közben nem nyúlik meg, illetve nem szakad el.
- b: A kísérletjelző táblát egy minimum 1,5 méter magas rúdon kell használni az oldalvonaltól 2 yardnyira, szemben a tudósítóállásokkal.
- c: Egy nem hivatalos (másodlagos) yardmérő lánc és kísérletjelző tábla használata ajánlatos a szemkötti oldalvonalon kívül körülbelül 2 yardnyira.
- d: Nem hivatalos vörös vagy narancs színű, csúszásmentes, a következő first down-t mutató jelző használata ajánlatos a talajon, mindkét oldalvonalon kívül. Ezek 25 x 80 centiméteres téglalap alakú jelzők, az oldalvonalhoz közelebb eső végükön egy 12,5 centiméteres magasságú háromszöggel, mely az oldalvonal felé mutat.
- e: Minden yardmérő lánc végén található rúdnak (nyalókának) és a kísérletjelző tábla rúdjának lapos végűnek kell lennie.
- f: A reklám engedélyezett a yardmérő lánc végein található nyalókán és a kísérletjelző táblán. A jelzők gyártójának a logója engedélyezett mindegyik nyalókán és a kísérletjelző táblán. A csapat, nemzet és a versenysorozat logója is engedélyezett.

## **Jelzőtáblák és akadályok**

### **1-2-8. SZAKASZ:**

- a: Minden jelzést, táblát és egyéb akadályt a pálya közvetlen környezetén (playing enclosure) belül úgy kell elhelyezni vagy megépíteni, hogy a játékosok sérülésveszélye elkerülhető legyen. Ebbe beletartozik minden, ami balesetveszélyes lehet bárkire, aki a pályatér határoló vonalaknál (limit lines) tartózkodik.
- b: A mérkőzés előtti pályaatvétel során a referee eltávolíthat minden veszélyes tárgyat a pályatér határoló vonalakon (limit lines) belülről.

- c: A referee-nek jeleznie kell a rendezőség felé minden olyan veszélyt jelentő jelzést, táblát és egyéb tárgyat, amelyek a pálya közvetlen környezetén (playing enclosure), de a pályateret határoló vonalakon (limit lines) kívül helyezkednek el. A hibák kijavítása a rendezőség feladata.
- d: A mérkőzés előtti pályaátvétel után a rendezőség feladata, hogy a mérkőzés során biztosítsa a biztonságos körülmények fenntartását.
- e: A yardjelző számokat legalább 3,5 méternyire (4 yardnyira) kell elhelyezni az oldalon kívül, és olyan anyagból kell elkészíteni, ami nem jelent veszélyt a játékosok számára. A gólvonalnál lévő yardjelzőt legalább 6 yardra (kb. 5,5m) az oldalon kívül kell elhelyezni. El kell távolítani azokat a jelzőket, amik nem felelnek meg ezeknek a követelményeknek. A yardjelző számokon a hirdetések feltüntetése megengedett.

## Pálya felülete

### 1-2-9. SZAKASZ:

- a: Semmilyen anyaggal vagy eszközzel nem lehet javítani vagy rontani a pálya talaját vagy más körülményeket, amelyek előnyt adnak egy játékos vagy az egyik csapat számára. **(Kivétel:** Szabály 2-16-4-b {a rúgóállványról}).

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság, 5 yard büntetés a previous spot-ból [S19: APS].**

- b: A referee megkövetelhet bármilyen szükséges javítást a pályán és pályaterén a mérkőzés szabályos és biztonságos lebonyolításához.

## 3. PARAGRAFUS: A labda

### Előírások

#### 1-3-1. SZAKASZ:

A labdának a következő előírásoknak kell megfelelnie:

- a: Új vagy majdnem új legyen. (A majdnem új labda olyan labda, amit nem változtattak meg és megfelel az új labda minőségi előírásainak.)
- b: 4 db kavicsszemű texturált bőrből van a borítása, a varrásokat leszámítva hosszanti vágatok nélkül.
- c: Az egyik oldalon 8 darab egyforma távolságú fűzőt kell tartalmaznia.
- d: Természetes cserszínű.
- e: 2db 2,5 centiméteres fehér csík legyen 7,5-8 centiméterre a labdák végétől, melyek kizárólag a fűzővel szomszédos két panelen találhatóak.
- f: Meg kell felelnie az alábbi ábrán jelölt maximum és minimum méreteknél és alaknak. **(Kivétel:** A versenysorozat rendezője engedélyezheti kisebb labdák használatát női és ifjúsági játékosok részvételével rendezett versenysorozatok esetén.)

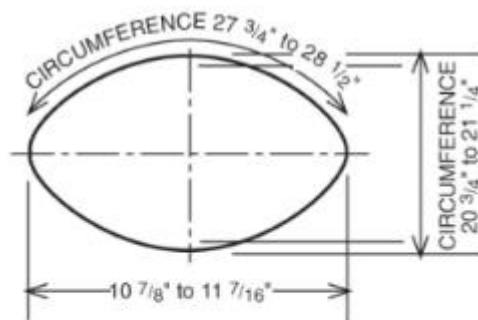


Diagram showing the longitudinal cross section of the standard ball. Maximum and minimum dimensions are used. This diagram is printed in order to secure uniformity in manufacture.

- g: 12,5-13,5 psi keménységűre van felfújva (0.86 - 0.93 bar).
- h: 396-426 gramm súlyúnak kell lennie.
- i: A labdák tulajdonságait nem lehet módosítani. Ebbe beletartozik bármilyen szárító vagy melegítő anyag használata. Az oldalvonal mellett vagy a csapatterületen bármilyen labda-szárító vagy labda-melegítő berendezés használata tilos.

## Adminisztráció és végrehajtás

### 1-3-2. SZAKASZ:

- a. A mérkőzés játékvezetői leellenőriznek és jóváhagynak legalább 3, de legfeljebb 6 labdát, amelyet a csapatok biztosítanak a játékhoz a mérkőzés előtt vagy a mérkőzés közben. A mérkőzés játékvezetői engedélyezhetnek további labdákat is, ha a körülmények ezt szükségessé teszik.
- b. A rendezőségnek kell pumpát és mérőeszközöket biztosítania.
- c. Hacsak a versenysorozat szervezője nem biztosítja, a hazai csapatnak kell minimum 3 szabályos labdát biztosítani és ezeket bemutatni az ellenfélnek is. A vendégcsapat biztosíthat további labdákat a hazaiak által bemutatott labdák mellé.
- d. A mérkőzés során a csapatok csak azokat a labdákat használhatják, amelyek megfelelnek a szabályoknak és a játékvezetők leellenőrizték azokat.
- e. Minden labdát be kell mutatni a referee-nek ellenőrzésre minimum 60 perccel a mérkőzés kezdete előtt. Miután a labdákat átadták a referee-nek ellenőrzésre, azok a játékvezetők felügyelete alatt maradnak végig a mérkőzés során.
  - 1. A referee első számú szempontja, hogy legyen 3 szabályos mérkőzéslabda. Ha a versenysorozat szervezője vagy a hazai csapat nem tud biztosítani minimum 3 szabályos labdát, akkor erről értesíteni kell a vendégcsapatot, és lehetőséget kell adni nekik szabályos labdák biztosítására. Ha háromnál kevesebb szabályos labda került bemutatásra, akkor csak a szabályos labdákkal fognak játszani a mérkőzés során. Ha nem adtak át szabályos labdákat, akkor a referee megítélése alapján a legjobbnak ítélt 3 labdát kiválasztja a rendelkezésre álló labdák közül és azokkal fogják lejátszani a mérkőzést.
  - 2. Ha háromnál több szabályos labdát mutattak be a csapatok, akkor azokból fogja a legjobb állapotban lévőket kiválasztani a referee.

**Megjegyzés:** Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken a labdákat legkésőbb a felszerelések (face check) ellenőrzésekor kell bemutatni.

- f. Ha a labda az oldalzónában válik halottá (a számokon vagy a 9-yardos vonalon kívül), vagy alkalmatlanná vált a játékra, vagy ha mérés (measurement) szükséges az oldalzónában, vagy a labda elérhetetlen, akkor egy cserelabdát kell kérni a labdaszedőktől. **(A.R. 1-3-2:I)**
- g. A referee, a centre judge vagy az umpire dönthet a labda szabályosságáról mielőtt azt játékba hozzák.
- h. A következő eljárást kell követni a labda vizsgálatokor:
  1. Minden mérés a labda szabályos felfújása után történhet meg.
  2. A hosszanti körméretet a labdák csúcsainál kell mérni, de nem a fűzőkön keresztül.
  3. A hosszanti átmérőt a labda végeinél kell mérni, de nem a bemélyedésekben.
  4. A rövid körméretet a labda körül kell mérni, a szelepen és a hosszanti fűzőn, de nem a keresztfűzőkön keresztül.

#### **Jóváhagyott döntés 1-3-2**

- i. 4. kísérlet. Az A1 rúgójátékos a pályára lép egy engedélyezett mérkőzés-labdával és megkéri a játékvezetőt, hogy cserélje ki az előző kísérlet során használt labdát. **DÖNTÉS:** A labda cseréje nem megengedett. (Szabály 1-3-2-f) {Ha az előző labdát használjuk tovább, akkor nem lehet cserélni, míg ha az említett szabályban foglaltak miatt új labda kell, akkor pedig az csak a labdaszedőktől érkezik.} [A Szabály 1-3-2-f pontja alapján]

### **Labda megjelölése**

#### **1-3-3. SZAKASZ:**

Tilos a labdát oly módon megjelölni, ami arra utal, hogy az egy játékosnál vagy egy bizonyos szituációban preferált labda, ez egy unsportsmanlike conduct szabálytalanság.

Megjegyzés: Ha a szabályok hatálya alá tartozó személyt, aki labdát tiltott módon megjelölte nem lehet egyértelműen és rögtön beazonosítani, akkor a büntetést annak a játékosnak vagy játékosoknak kell elkönyvelni, aki a leginkább élvezte a megjelölés előnyét (pl. az előre passzoló játékos vagy a rúgó).

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság, 15 yard büntetés a previous spot-ból [S27: UC-UNS].**

## **4. PARAGRAFUS: Játékosok és felszerelések**

### **Javasolt számozás**

#### **1-4-1. SZAKASZ:**

Erősen javasolt, hogy a támadó játékosok számozása az alábbi ábra szerint történjen, amelyen egy felállítás látható a sok különböző támadó formáció közül:



### **Játékosok számozása**

#### **1-4-2. SZAKASZ:**

- a: Az összes játékos számozása 0-tól 99-ig lehetséges. Minden számozás, mely a 0 számjeggyel kezdődik, tilos. Ilyenek pl. „099”, „07” vagy „00”.

- b: Legfeljebb egy kerettag viselheti ugyanazt a mezszámot (Szabály 9-2-2-f {a kerettagok egyéni számozásáról}).
- c: A számozások közelében bármilyen jelölés tilos.

**BÜNTETÉS [a & c pontok]: Élő labda szabálytalanság, 5 yardos büntetés a previous spot-ból [S23: IPN].**

- d: Ha egy játékos a pályára lép a számozásának cseréje után vagy a mérkőzés rosteren szereplő számtól eltérő számozással, akkor köteles erről értesíteni a mérkőzés referee-jét. A játékvezetők értesítik az ellenfél vezetőedzőjét, míg a referee bejelenti a változást a közönség felé. Az a játékos, aki pályára lép a számozásának cseréje után vagy a mérkőzés rosteren szereplő számtól eltérő számozással és erről nem értesíti a referee-t, az unsportsmanlike conduct szabálytalanságot követ el. **(A.R.1-4-2:I)**

**BÜNTETÉS [d pont]: Élő labda szabálytalanság, 15 yardos büntetés a previous spot-ból [S27: UC-UNS]. A kirívóan vétkes játékost ki kell zárni [S47: DSQ].**

#### **Jóváhagyott döntés 1-4-2**

1. Az A-csapat játékosa 77-es mezben kezdte a mérkőzést, majd 88-as mezben lép pályára. **DÖNTÉS:** A játékosnak tájékoztatnia kell a referee-t, aki a mérkőzés órájának és a játék-órának a megállítása nélkül bejelenti a változást (a kihangosítón keresztül, amennyiben az rendelkezésre áll), valamint az adott oldalvonalon a játékvezető tájékoztatja az ellenfél vezetőedzőjét. Ha az A88 játékos nem tájékoztatja a referee-t, akkor unsportsmanlike conduct szabálytalanságot követ el. [A Szabály 1-4-2-d pontja alapján]

## **Kötelező felszerelések**

### **1-4-3. SZAKASZ:**

Minden játékosnak viselnie kell a következő kötelező felszereléseket:

- a. sisak
- b. csípővédő
- c. mez
- d. térdvédő
- e. fogvédő
- f. nadrág
- g. vállvédő
- h. zokni
- i. combvédő

## **Előírások: kötelező felszerelések**

### **1-4-4. SZAKASZ:**

#### **a: Sisak.**

1. A sisakot ráccsal és 4- vagy 6-pontos rögzítésű állvédővel kell felszerelni. Az állvédőt minden ponton rögzíteni kell, amikor a labda játékban van.
2. A csapat minden játékosának azonos színű és hasonló megjelenésű sisakot kell viselnie.

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken osztályoktól függően más és más lehet a kötelező felszerelésekre vonatkozó szabályozás és szankció, ezt a mindenkori versenykiírás és a kiadott bulletinok szabályozza.**

3. A sisakon egy figyelmeztető jelzésnek kell lennie, amely a lehetséges sérülésekre hívja fel a figyelmet, valamint a gyártó igazolását, mely szerint a sisak megfelel a biztonsági és teszt előírásoknak (National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE)).

#### **b: Csípővédő.** Tartalmaznia kell egy betétet (védőt) a farkcsont védelmére.

- c: Mező.** Lásd a Szabály 1-4-5-b pontját {*a mezek színéről és fazonjáról*}.
- d: Térdvédő.** A térdvédőt a nadrágnak el kell takarnia. Továbbá a térdvédőnek és a nadrágnak takarnia kell a térdeket. Semmilyen védő vagy „térdgép” nem hordható a nadrágon kívül. (Lásd: „E” Függelék.)
- e: Fogvédő.** A fogvédő egy szájon belül használandó eszköz, mely jól látható színű. Tilos fehérnek vagy átlátszónak lennie. A fogvédők anyagát az FDA által elfogadott anyagokból kell készíteni (FDCS). A fogvédőnek az összes felső fogat védenie kell. Ajánlott, hogy a fogvédők a fogakhoz teljes mértékben illeszkedjenek.
- f: Nadrág.** Azonos csapat játékosainak azonos színű és fazonú nadrágot kell viselnie.
- g: Vállvédő.** A vállvédőre nincsenek külön előírások. (Lásd: „E” Függelék)
- h: Zokni.** Egy csapat minden játékosának azonos színű és szabású zoknit kell viselnie. **(Kivétel:** Térdvédő pánt, fásli, ragasztószalag, védeni vagy megelőzni egy sérülést, valamint a mezítlábas rúgó.) **(A.R. 1-4-4:I)**
- i: Combvédő.** A combvédőre nincsenek külön előírások. (Lásd: „E” Függelék.)

#### **Jóváhagyott döntés 1-4-4**

1. *Az egyik csapat egy játékosa, vagy néhány játékosa harisnyát visel, amely elfedi a lábukat. DÖNTÉS: Szabályos. A csapat minden, harisnyát viselő tagjának azonos színű és fazonú harisnyát kell hordania. [A Szabály 1-4-4-h pontja alapján]*

## **Mezek színe és fazonja**

### **1-4-5. SZAKASZ:**

#### **a: Kialakítás:**

1. A mez ujjainak teljesen el kell takarniuk a vállvédőket. A mezt nem lehet úgy megváltoztatni vagy kialakítani, hogy könnyen elszakadjon. A meznek teljes hosszúságúnak kell lennie és be kell tűrni a nadrágba, vagy a derék vonaláig kell érnie. Semmilyen aláöltöző (pl. póló) nem érhet a derék vonala alá. A meznek takarnia kell minden védőfelszerelést a csípő vonalában vagy afelett. Második mez egyidejű használata megengedett, amennyiben az megfelel a Szabály 1-4-5 pontjának. Mellények és/vagy átalakított mezek használata cipzárral, tépőzárral, kapcsokkal vagy más rögzítővel tilos.
2. A játékos számán kívül az alábbiak lehetnek még a mezeken:
  - játékos neve latin betűkkel;
  - csapat neve latin betűkkel;
  - kabalafigura neve;
  - csíkok a mez ujjain;
  - csapat logója, a versenysorozat logója, mérkőzés logója, hadsereg logója;
  - engedélyezett reklám;
  - „C” betű a csapatkapitány azonosítására;
  - csapat nemzeti lobogója.
3. A fenti 2-es pontban felsorolt tételek nem lehetnek nagyobbak egyenként 105 négyzetcentiméternél (pl. téglalap, négyzet, paralelogramma), beleértve bármilyen egyéb felvarrt hordozó anyagot.
4. A mez ujjain és a galléron megengedett egy maximum 2,5 cm széles csík, valamint a mez oldalán egy 10 cm széles sáv (a hónaljtól egészen a nadrág vonaláig).
5. A mezeket nem lehet ragasztószalaggal vagy bármilyen más módon „javítani” és rögzíteni.

#### **b: Szín:**

1. A különböző csapatoknak eltérő színű mezeket kell viselniük. Azonos csapat minden játékosának azonos színű és kialakítású mezt kell viselnie.

2. A vendégeknek kell fehér színű mezt viselni. Fehér mezt hordhat a hazai csapat is, ha a csapatok erről írásban megegyeznek a mérkőzés előtt.
3. Amennyiben a hazai csapat színes mezt visel, a vendégcsapat is viselhet színes mezt, ha és amennyiben a következő két feltétel teljes mértékben teljesül:
  - a) a hazai csapat írásban beleegyezett a mérkőzést megelőzően;
  - b) és a versenysorozat szervezőjének képviselői írásban igazolták, hogy a vendégcsapat meze eltérő színű.
4. Ha a félidők elején a kickoff-nál bármelyik csapat olyan színű mezt visel, amely mezek a fenti feltételeknek nem felelnek meg, akkor egy csapat sportszerűtlen viselkedés (unsportsmanlike conduct) szabálytalanságot követnek el. **(A.R.1-4-7:III)**

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanságként kell végrehajtani. A 15 yardos büntetést a succeeding spot-ból kell végrehajtani a kickoff után. Ha a kickoff során a visszahordásból TD-t érnek el, akkor a vétlen csapat döntése alapján a soron következő try kísérlet, vagy az azt követő kickoff alkalmával kell végrehajtani a büntetést. [S27: UC-UNS]**

**Továbbá a játékvezetők időkérréssel sújtják a csapatot minden egyes negyed megkezdésekor, mely során a szabálytalan mezeket viselik, vagy delay of game szabálytalanság büntetést szabnak ki, ha a csapat már minden időkérését felhasználta.**

5. Ha a színes mez tartalmaz fehér színt is, akkor az csak a fenti a-2 pontban felsorolt díszítőelemekben lehet.
- c: Számozás:
1. Tisztán látható, nem leváló arab számok használata kötelező elől legalább 20 és hátul legalább 25 centiméteres méretben. Ezen kívül, ajánlott a mezek vállainak külső részén legalább 7,5 centiméter magas számok használata. A számozásnak a mez színétől jó láthatóan eltérő színben kell készülnie, a szám keretének színétől függetlenül. A számozásnak a mez közepén kell szerepelnie, továbbá semmilyen logó nem kerülhet a számozáshoz 2,5 cm-nél közelebb.
  2. A szabályoknak nem megfelelő mezeket vagy nem megfelelő számozású mezeket viselő csapatot a mérkőzés előtt és a második félidő megkezdése előtt fel kell szólítani, hogy cseréljék a felszerelést szabályos mezekre. Minden félidőt indító kickoff során, melynél egy csapat az 1. ponttal össze nem egyeztethető mezt visel, a csapat unsportsmanlike conduct szabálytalanságot követ el.

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanság. A 15 yardos büntetést a succeeding spot-ból kell végrehajtani a kickoff után. Ha a kickoff során a visszahordásból TD-t érnek el, akkor a vétlen csapat döntése alapján a soron következő try kísérlet vagy az azt követő kickoff alkalmával kell végrehajtani a büntetést.[S27: UC-UNS]**

**Továbbá a játékvezetők időkérréssel sújtják a csapatot minden egyes negyed megkezdésekor, mely során a szabálytalan mezeket viselik, vagy delay of game szabálytalanság büntetést szabnak ki, ha a csapat már minden időkérését felhasználta. (A.R.1-4-5:I)**

3. Egy csapat minden játékosának azonos színű és stílusú számot kell viselnie, elől és hátul egyaránt. A számok vonalvastagságának kb. 3,5 centiméteresnek kell lennie. A mezeken egyéb helyen található számoknak egyezniük kell a mezeken elől és hátul látható számokkal.

#### **Jóváhagyott döntés 1-4-5**

1. *A hazai csapat piros mezt visel narancsszínű számokkal. A játékvezetők döntése értelmében a mez színe és a számok színe nem eléggé eltérő ahhoz, hogy azok jól láthatóak legyenek. A referee megkéri a hazai csapat vezetőedzőjét, hogy cseréljék le a mezeket. A vezetőedző közli a referee-vel, hogy nem fogják lecserélni a mezeket. **DÖNTÉS:** Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították a kickoff-hoz a referee időkérréssel sújtja a hazai csapatot szabálytalan mez viselése miatt. További 15 yard bünte-*

tést szabnak ki a csapatra a succeeding spotból minden félidőt megnyitó kickoff-ot követően. Amennyiben a kickoff-ot TD-re hordják vissza, a büntetést a try kísérlet, vagy az ezt követő kickoff során kerül kimérésre. A következő játékrészek elején, amikor a szabálytalan mezeket viselik, a csapatot további időkérral kell sújtani a labda játékra alkalmassá nyilvánítása után, de még a játékrész első kísérlete előtt. Ha a csapatnak nincs már időkérra, delay of game büntetéssel kell sújtani. [A Szabály 1-4-5 pontjának büntetése alapján]

## Kiegészítő felszerelések

### 1-4-6. SZAKASZ:

A következő kiegészítő felszerelések használata szabályos:

**a: Törölköző és kézmelegítő:**

1. Egyszínű törölköző, amely minimum 10 x 30, maximum 15 x 30 centiméter méretű. Nem lehet rajta semmilyen felirat, szimbólum, betű vagy szám, csak a csapat logója. Ezen kívül még a törölköző gyártójának vagy forgalmazójának a logója lehet rajta maximum 14 négyzetcentiméteres méretben. Nem egyszínű törölköző használata nem engedélyezett. **(A.R.1-4-7:V)**
2. Kézmelegítőt lehet használni zord időjárási körülmények között.

**b: Kesztyű:**

1. A kesztyű a kezek védelmét szolgáló megfelelő méretű felszerelés, amelyben minden ujjnak külön helye van és nincs semmilyen hozzáadott anyag az ujjak egymáshoz rögzítésére. A kesztyűk színére vonatkozóan nincs megkötés.
2. A kesztyűn lennie kell egy címkének, amely igazolja, hogy az megfelel a Sports and Fitness Industry Association (SFIA) vagy a National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE) előírásainak, hacsak a kesztyű nem sima szövetből van.

**c: Szemellenző:** A szemellenzőnek (visor) teljesen átlátszónak kell lennie, nem lehet színezett; valamint megformázott vagy merev anyagból kell készülnie. A játékos által viselt szemüvegnek és kontaktlencsének szintén teljesen átlátszónak kell lennie, az sem lehet színezett. **A szabály alól még orvosi igazolással sincs kivétel!** A szemellenző vagy szemüveg nem átlátszó, ha egy játékos szemét elhomályosítja, elsötétíti bármikor, bármilyen szögből, vagy bármilyen látási körülmények között. Tükröződő szemellenző vagy szemüveg különösen tiltott. **(A.R. 1-4-8:II)**

**d: Jelvény:**

1. Egy személyről vagy egy eseményről meg lehet emlékezni egy maximum 100 négyzetcentiméteres jelvénnel, melyet a sisakon vagy a mezen lehet elhelyezni.
2. A csapat, nemzet matricája és reklám megengedett a sisakon.

**e: Szem alatti csillogásgátló tapasz:** Bármilyen szem alatti csillogásgátló tapasz csak egyszínű fekete lehet, amelyen nem engedélyezett semmilyen felirat, szimbólum, betű vagy szám.

**f: Mérkőzéssel kapcsolatos információk:** Bármely játékos viselhet a játékkal kapcsolatos információkat a csuklóján, az alkarján vagy az övén.

## Szabálytalan felszerelés

### 1-4-7. SZAKASZ:

Az alábbiak szabálytalan felszerelésnek minősülnek (lásd az „E” Függelékét további információért):

- a: Minden olyan felszerelés, amely veszélyes lehet más játékosokra.
- b: Bármely kötszer vagy ragasztószalag, amely nem egy sérülés védelmére vagy megelőzésére szolgál, melynek szabályosságáról az umpire dönt.
- c: Kemény, durva, merev felszerelés, amely nincs teljesen elfedve és kipárnázva, melynek szabályosságáról az umpire dönt.

d: Stopli, amely 1,25 centiméternél hosszabb (a stopli végétől a cipőtálpig mérve) (pontos leírás az „E” Függelékben)

**Megjegyzés: Összességében tilos minden olyan stopli használata, amely a függelékben felsorolt kritériumoknak nem felel meg, sérülésveszélyes és a résztvevők testi épségét veszélyezteti! Mindenféle sérült, éles, törött, vagy nem hivatalos sportszergyártó cég által eredetileg gyártott stopli használata tilos, ilyen cipőben a játékos a mérkőzésen nem szerepelhet!**

e: Bármely felszerelés, amely megzavarhatja vagy becsaphatja az ellenfelet.

f: Bármely felszerelés, amely sportszerűtlen előnyhöz juttathat egy játékost.

g: Ragasztó anyag, festék, kenőanyag vagy egyéb csúszós anyag, a játékos felszerelésén, ruházatán, vagy magán a játékos testén. [**Kivétel:** Szem alatti csillogásgátló tapasz (Szabály 1-4-6-e).]

h: Egyéb kiegészítők a felszerelésen, kivéve a törölközőt (Szabály 1-4-6-a).

i: Bordavédő, vállvédő tartozékai és hátvédők, amelyek nincsenek teljesen elfedve. (**A.R. 1-4-7:II) (A.R. 1-4-8:III)**)

j: Látható fejkendő, amit a pályán viselnek, a csapat számára fenntartott területen kívül. (**A.R. 1-4-7:I).**)

k: Az 1-4-5 szabálynak nem megfelelő mezek.

l: Non-standard overbuilt facemask. (**A.R. 1-4-7:IV)** (Lásd az „E” Függelék példáit.)

m: Bármely módosított felszerelés, amely módosítás a felszerelést viselő játékos, vagy bármely résztvevő védelmét csökkenti.

n: Kapucni, amennyiben az kilóg a vállvédőn és rálóg a mezre.

#### **Jóváhagyott döntés 1-4-7**

I. Az A33-as játékos fejkendőt hord a sisak alatt, melynek egy része hátul kilóg a sisak alól. **DÖNTÉS:** Szabálytalan felszerelés. Olyan fejkendő használható a sisak alatt, mely nem látható, amikor a sisakot felvették. A látható fejkendő a felszerelés kiegészítő tartozékának tekintendő (Szabály 1-4-7-h). Az A33-as játékosnak el kell hagynia a mérkőzést legalább egy kísérlet idejére és addig nem vehet részt a játékban, amíg a fejkendőt le nem veszi, vagy azt teljes mértékben el nem rejti a sisakja alá. Az A-csapat kérhet időkérést, ha még van neki rendelkezésre álló időkérése, hogy az A33 játékos a következő kísérletben részt vehessen, de a fejkendőt ebben az esetben is le kell venni, vagy el kell rejteni a sisak alá. [Szabály 1-4-7-j pontja alapján]

II. Egy kísérlet után a B55 játékos vállvédője kilátszik, és a meze nem takarja el teljes mértékben. **DÖNTÉS:** Szabálytalan felszerelés. Mivel a vállvédő a kísérlet során került ki a mez alól, így a B55 játékosnak nem kell kihagynia egy kísérletet. A vállvédőt vissza kell tenni a mez alá a következő snap előtt, hogy az teljesen elfedje a vállvédőt. [Szabály 1-4-7-i és Szabály 1-4-8-c pontja alapján]

III. Mindkét csapat színes mezben fut ki a pályára a mérkőzés előtt. A vendégcsapat nem rendelkezik a hazai csapat írásos beleegyező nyilatkozatával, hogy viselhet a fehértől eltérő színű mezt; vagy ha létezik is ilyen megállapodás, a szövetség nem igazolta vissza írásban, hogy a mezek színei elütnek egymástól. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság a vendégcsapat által, a mez színeire vonatkozó szabály megsértése miatt. Miután a labdát játékra alkalmasnak nyilvánították a kickoff-hoz, a referee egy időkérés elvesztésével bünteti a vendégcsapatot szabálytalan mezek viselése miatt. Továbbá 15 yard büntetés minden félidőben a kezdő kickoff után a succeeding spot-ból. Ha a kezdő kickoff-ot TD-re hordják vissza, akkor a büntetést a try kísérlet, vagy az azt követő kickoff során hajtják végre. Minden további negyed elején, amennyiben a vendégcsapat ugyanazokat a mezeket viseli, újabb időkérés elvesztésével kell büntetni a csapatot miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították, de még mielőtt azt a negyedben először játékba hozzák. Ha a csapatnak nincs több időkérése, delay of game szabálytalansággal sújtják. (Szabály 1-4-5-b). [Szabály 1-4-5-b alapján]

IV. Ahogy az A-csapat éppen megbontja a huddle-t, a referee észreveszi, hogy az A35 játékos egy overbuilt facemask-et visel. **DÖNTÉS:** Az A35 játékosnak legalább egy kísérletre el kell hagynia a mérkőzést, hogy egy szabályos sisakrácsot szerezzen. Az A-csapat kérhet időkérést, ha még van neki rendelkezésre álló időkérése, hogy az A35 játékos a következő kísérletben részt vehessen, de az A35 játékos ebben az esetben sem játszhat a szabálytalan sisakráccsal. [Szabály 1-4-7-l pontja alapján]

V. Minden támadó falember törölközőt visel, melyek mind 10x30cm méretűek, rajtuk egy kis csapat logóval. A snapper törölközőjén van egy halálfejes kalóz ábrája is. **DÖNTÉS:** Minden játékos szabályosan

viselhet törülközőt. A snappert kivéve mindenkinek a törülközője szabályos. Neki el kell hagynia a mérkőzést legalább egy kísérletre, vagy azután addig, amíg meg nem szabadul a szabálytalan törülközőtől, vagy ki nem cseréli egy szabályosra. Az A-csapat elhasználhat egy időkérést, hogy a pályán tartsa, de ekkor sem viselheti a szabálytalan törülközőt. (Szabály 1-4-6-a és 1-4-8)

## Kötelező és szabálytalan felszerelések szankciói

### 1-4-8. SZAKASZ:

- a: Egyetlen szabálytalan felszerelést viselő játékos vagy kötelező felszerelés viselését elmulasztó játékos sem vehet részt a játékban. **(Kivétel:** Szabály 1-4-5-b {a mezek színéről – ebben az esetben részt vehetnek a játékban, de büntetésekkel sújtják őket a negyedek és félidők elején.} és Szabály 1-4-5-c {a szabálytalan számokról – ebben az esetben részt vehetnek a játékban, de büntetésekkel sújtják őket a negyedek és félidők elején.})
- b: Ha egy játékvezető szabálytalan felszerelést fedez fel, vagy egy játékos nem viseli a kötelező felszereléseket, akkor a játékosnak el kell hagynia a mérkőzést legalább egy kísérlet erejéig, és addig nem térhet vissza a játékba, amíg a felszerelése nem lesz szabályos. A játékos viszatérhet kísérlet kihagyása nélkül a játékba, ha a csapata időt kér, de semmilyen esetben sem szerepelhet szabálytalan felszereléssel, vagy kötelező felszerelés nélkül. **(A.R. 1-4-8:I-II és IV)**
- c: Ha valamely felszerelés egy kísérlet közben válik szabálytalanná, akkor a játékosnak nem kell elhagynia a mérkőzést legalább egy kísérlet idejére, de addig nem vehet részt a játékban, amíg a felszerelése nem lesz szabályos. **(A.R. 1-4-7:II) (A.R. 1-4-8:III)**
- d: Amikor egy játékvezető tájékoztatja egy játékost, hogy az hagyja el a pályát, de az nem reagál és nem hagyja el a pályát második figyelmeztetésre sem, akkor egy időkérést kell a csapatának megítélni. Minden félidő első három vétsége egy megítélt csapatidőkérést eredményez, amennyiben a csapatnak még van fel nem használt időkérese. Bármely további vétség miután az adott csapat felhasználta az összes időkérését egy delay of game szabálytalanság, ami egy 5 yardos büntetést von maga után. **(AR 1-4-8:IV)**
  - 1. Ha van még felhasználható időkéres, akkor azt kell megítélni. Ha már nincs több felhasználható időkéres, akkor a következő vétség egy halott labda delay of game büntetés a következő pontból (succeeding spot).
  - 2. Időkérés bejelentése, a vétkes csapatot megnevezi a referee, a csapatkapitányokat és a vezetőedzőket tájékoztatják a hozzájuk legközelebb tartózkodó játékvezetők.
  - 3. A felszerelés miatt megítélt időkéreseket nem érinti az egymást követő csapatidőkérések tilalma (Szabály 3-3-4), de újabb egy perc nem engedélyezett {azaz ebben az esetben lehet kétszer is időkérést megítélni egymás után, de csak egy időkéresnyi időt kapnak a csapatok}.

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken osztályoktól függően más és más lehet a kötelező felszerelésekre vonatkozó szabályozás és szankció, ezt a mindenkori versenykiírás és a kiadott bulletinok szabályozza.**

### Jóváhagyott döntés 1-4-8

- i. Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították az egyik játékvezető észreveszi, hogy (a) egy játékos nyilvánvalóan nem használ fogvédőt vagy (b) a fogvédője a sisakrácsán lóg. **DÖNTÉS:** (a) A vétkes játékosnak el kell hagynia a mérkőzést legalább egy kísérlet idejére, és addig nem térhet vissza a játékba, amíg nincsen szabályos fogvédője. A játékos szerepelhet a következő kísérlet során, ha a csapata időt kért, de addig nem vehet részt a játékban, amíg a felszerelése nem lesz szabályos. (b) A játékvezető figyelmezteti a játékost. Ha a játékos nem reagál úgy, hogy megfelelően viseli a fogvédőjét, akkor két figyelmeztetés után időkéressel vagy delay of game büntetéssel kell sújtani a csapatát. [Szabály 1-4-8-b alapján]

- II. Az első félidő végéhez közeledve a B-csapat már felhasználta mindhárom időkérési lehetőségét. Egy kísérlet végénél a line judge észreveszi, hogy a B44 játékos – aki részt vett az előző kísérletben – színezett vagy nem teljesen átlátszó szemellenzőt (visor) visel. **DÖNTÉS:** A felszerelésekre vonatkozó szabályok megszegése. B44 játékosnak el kell hagynia a mérkőzést legalább egy kísérlet idejére, és nem térhet vissza a játékba ezzel a szabálytalan felszereléssel. {Ebben az esetben is bent tarthatják időkérés felhasználásával és szabályos felszerelés használatával.} [Szabály 1-4-6-c és 1-4-8-b alapján]
- III. Egy kísérlet után a labda halottá vált, amikor az umpire észreveszi, hogy a B55 játékos vállvédőhöz csatolt gerincvédője kilátszik a derekánál, ami az előző kísérlet során csúszott ki a meze alól. **DÖNTÉS:** A B55 játékosnak nem kell kihagynia egy kísérletet, de a védőfelszerelést vissza kell tenni a mez alá még a következő kísérlet előtt, hogy az teljesen elfedje azt. [Szabály 1-4-7-i és 1-4-8-c alapján]
- IV. Egy játékvezető felfedezi, hogy egy játékos szabálytalan felszerelést visel, vagy nem viseli a kötelező felszerelést (a sisak nem játék közben jött le – Szabály 3-3-10). **DÖNTÉS:** A játékvezető értesíti a játékost, hogy el kell hagynia a játékot. Ha a játékos oly módon reagál, hogy elkezd lemenni a pályáról, a játékvezető nem állíthatja meg sem a mérkőzés óráját, sem a játék-órát. Ha lehetséges, a referee a kihangosításon keresztül rövid bejelentést tesz, azonosítva játékost és a csapatát, illetve az okát annak, amiért el kell hagynia a pályát. Ezt a bejelentést a referee-nek a következő játék levezetéséhez szükséges kezdő pozíciójából kell megtennie és nem késleltetheti a következő játék kezdetét. Ugyanakkor, amennyiben a játékos kétszeri figyelmeztetés után sem reagál vagy megáll mielőtt elhagyná a pályát, a játékvezetőknek sípolnia kell és meg kell állítani az órát, majd a vétkes csapatot időkérés megítélésével kell sújtani (vagy delay of game büntetéssel, ha már nem maradt időkérésük). [Szabály 1-4-8-b, 1-4-8-d alapján]

## Edző igazolása

### 1-4-9. SZAKASZ:

A vezetőedző, vagy annak kijelölt képviselője írásban igazolja az umpire-nél a mérkőzés előtt, hogy az összes játékost:

- a: tájékoztatták, hogy a szabályok szerint melyek a kötelező felszerelések, és mely felszerelések minősülnek szabálytalannak.
- b: ellátták a szabályok által előírt kötelező felszereléssel.
- c: utasították a kötelező felszerelések viselésére, és megtanították őket a kötelező felszerelések helyes használatára a mérkőzés során.
- d: utasították, hogy jelezzék az edzői stábnak, ha egy felszerelés szabálytalanná válik a mérkőzés során.

**Megjegyzés:** Az MAFSZ égisze alatt rendezett versenysorozatok esetén a fenti nyilatkozatot a szövetség a nevezés folyamata során gyűjtheti be és ellenőrizheti, így a mérkőzés alkalmával a nyilatkozattal további teendő nincsen.

## Tiltott jeladó eszközök

### 1-4-10. SZAKASZ:

A játékosoknak tiltott bármilyen hordható elektronikus, mechanikus, vagy más jeladó használata valamilyen kommunikációs célra vagy hang- vagy képfelvétel készítése okán. **(Kivétel:**

- 1. Hallássérült játékos számára orvosilag előírt hallásjavító készülék használata engedélyezett.
- 2. Egészségügyi adatok továbbítására alkalmas eszköz a játékos egészségének és biztonságának érdekében.)

**BÜNTETÉS:** Halott labda szabálytalanságként kell végrehajtani. A 15 yardos büntetést a succeeding spot-ból kell végrehajtani. A játékost ki kell zárni. [S7, S27 és S47: UC-UNS/DSQ]

**Megjegyzés:** Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken az ilyen berendezések használata engedélyezett KIZÁRÓLAG az edző és a játékosok közötti kommunikáció céljára. Ennek feltétele, hogy a készülék megfelelően rögzítve legyen, és az kívülről nem látszódhat!

## Tiltott pályatartozékok

### 1-4-11. SZAKASZ:

A kommunikációs eszközök (kamerák és hangrögzítő eszközök, stb.) a pálya közvetlen környezetén (playing enclosure) belüli használatával és azok elhelyezésével kapcsolatos döntések a mérkőzés rendezőinek hatáskörébe tartoznak.

- a: Fényképek (digitális vagy más módon), számítógépek és más elektronikus kommunikációra alkalmas készülékek edzői célokra engedélyezettek a mérkőzés során vagy a játékrészek közötti szünetekben. Ezeket azonban nem lehet használni a játéktéren vagy a célterületeken.
  - 1. A mérkőzés rendezőinek felelőssége azonos televíziós elérhetőség, azonos videó és internet hozzáférés biztosítása a csapatterületen és az edzők helyiségeiben mindkét csapat számára.
  - 2. A csapatok felelősek a saját számítógépeikért és felszereléseikért.
  - 3. Az oldalonál monitor használata engedélyezett a csapathoz vagy a szervezőkhöz tartozó orvosi személyzet részére a résztvevők diagnosztizálásának és kezelésének támogatására.
- b: A csapatterület és az újságírói állások között a kommunikáció csak hangtovábbításra alkalmas eszközökkel, vagy írott üzenetek váltásával megengedett. Az edzői boxok mérete és helye mindkét csapat számára nagyjából megegyezőnek kell lennie, és azoknak az újságírói állásoknak kialakított területen kell lenniük. Amennyiben nincs elegendő hely az újságírói állásokban, úgy az ilyen kommunikáció a 20-yardos vonalak meghosszabbítása között a stadion felső szintjéig engedélyezett. Semmilyen más kommunikációs csatorna nem megengedett edzői célokra bárhol egyéb helyen tartózkodókkal; amelybe beletartozik bármilyen kommunikációs eszköz használata (pl. mobiltelefon vagy rádió), amely alkalmas hang, szöveg, kép vagy bármely más típusú üzenet továbbítására a pálya közvetlen környezetén (playing enclosure) belülről vagy kívülről egy szabályok hatálya alá tartozó személy részéről vagy részére (távolsági edzői utasítások). *{Ez azt jelenti, hogy például otthonról sem hívhatnak fel senkit a pálya közvetlen környezetében.}* (A.R. 1-4-11:I)
- c: A mérkőzésen résztvevő média felszereléseit, vagy felvételek készítésére alkalmas eszközöket, beleértve a kamerákat, mikrofonokat és számítógépeket is, szigorúan tilos a pályán vagy a csapatterületen, vagy a pálya és a csapatok számára fenntartott terület fölött használni (Szabály 2-31-1 *{a pályatér definíciójáról}*).

#### **Kivétel:**

- 1. A kapufák és a keresztléc mögé helyezett kamerák.
- 2. A bójákba elhelyezett kamerák.
- 3. Bármely játékvezető mezére vagy felszerelésére erősített kamera, amely hangfelvétel készítésére nem alkalmas, az érintett játékvezető, és vagy a versenysorozat szervezője, vagy a résztvevő csapatok előzetes engedélyével.

**MEGJEGYZÉS:** Kizárólag játékvezetői felhasználásra készült felvételek esetén bármely játékvezetőre erősíthető kamera a versenysorozat szervezőjének vagy a csapatok előzetes engedélye nélkül is használható.

- 4. Kábelre erősített kamera, amely hangfelvétel készítésére nem alkalmas, a csapatok részére fenntartott terület és a játéktér (field of play), illetve a célzónák fölött.
  - 5. A csapat egy operátorra tartózkodhat a csapatterületen belül, mint a 25 akkreditációval rendelkező személy egyike. Ez a felvétel nem használható élő közvetítés vagy digitális (stream) közvetítés során.
- d: Drónok (ember nélküli repülő eszközök) használata semmilyen okból nem engedélyezett, így nem engedélyezett a mérkőzésről videófelvételt készíteni a játékvezetők jogkörének hatálya alatti időszakban (Szabály 11-1-1 *{a játékvezetői jogkörökről}*), vagy máskor, amikor csapatok a pálya közvetlen környezetében tartózkodnak.

1. Nem repülhet be drón a stadion, dome, lelátók, kerítések, vagy bármilyen egyéb építmények által határolt területre. Ha nincs stadion, dome vagy lelátók, drónok nem repülhetnek a résztvevők vagy nézők által elfoglalt területek 150 méteres környékén belülre.
2. Ha egy drón megsérti ezt a légteret, vagy bármilyen más módon veszélyt jelent a résztvevőkre és a nézőkre, akkor a referee-nek meg kell állítania a játékot, amíg a drón elhagyja ezt a területet.

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken engedélyezett a drónok és „cable camera” használata videófelvevételek készítésére. A drónok használatának minden kockázata a berendezést üzemeltetőé, aki egyben felelősséget vállal a drón biztonságos használatáért is.**

- e: Az edzőkre médiakommunikációs célból vagy felvétel készítése céljából mikrofont helyezni tilos.
- f: A csapatok, vagy az edzők részére fenntartott területen senki sem használhat kihangosító eszközöket kommunikáció céljából.
- g: Tilos bármilyen audio vagy videó felvételt készíteni az ellenfél játékosainak, edzőinek, vagy a csapathoz tartozó egyéb személyeknek a jelzéseiről.

#### **Jóváhagyott döntés 1-4-11**

1. *A hazai csapat vezetőedzője nem tud részt venni személyesen a mérkőzésen, és szeretné azt a TV-közvetítésen keresztül nézni, valamint (a) mobiltelefonon hívni játékokat a támadókoordinátor segítségével, illetve (b) virtuális applikáción (Zoom, Teams, stb.) keresztül kommunikálni a csapattal az öltözőben. **DÖNTÉS:** A Szabály 1-4-11-b alapján csak hangtovábbításra alkalmas kommunikációs eszközök engedélyezettek az újságírói állások és a csapatterület között, így (a) az edzőnek nincs lehetősége akár az újságírói állást, akár a csapatterületet felhívni edzői okokból. Bár a Szabály 1-4-11-a engedélyezi bizonyos technikai eszközök használatát az edzők számára, ez csak a pálya közvetlen környezetében (playing enclosure) tartózkodók számára engedélyezett (Szabály 2-27-16-a {az edzők definíciójáról}). Ennek következtében (b) bármilyen virtuális kapcsolat a csapattal tilos. Ez a tiltás a mérkőzés tervezett kezdőrúgása előtt 60 perccel kezdődik, mikortól a mérkőzés játékvezetői felelnek a mérkőzés szabályszerű lebonyolításáért, beleértve a negyedek közötti időszakokat is, és egészen addig tart, amíg a referee a mérkőzés eredményét véglegesnek nyilvánítja. [Szabály 1-4-11-b alapján]*

### **Edzők telefonja, fej- és fülhallgatója és más kommunikációs eszközei**

#### **1-4-12. SZAKASZ:**

Az edzők telefonja, fej- és fülhallgatója és más kommunikációs eszközei nem tartoznak a játékszabályok hatálya alá a mérkőzés előtt, illetve a mérkőzés során.

- a: A versenysorozat rendezője kidolgozhat szabályozásokat azokra az esetekre, amikor a vezetőedzők fejhallgatója meghibásodik.

### **A referee mikrofonja**

#### **1-4-13. SZAKASZ:**

- a: Egy mikrofon használata erősen javasolt a referee részére a különböző bejelentésekhez. Erősen ajánlott, hogy ez a mez gallérjára csíptethető legyen. Ezt a mikrofont csak a referee kezelheti. A mikrofon csak a bejelentések során lehet kihangosítva.
- b: Vezeték nélküli kommunikáció a játékvezetők, videóbíró és a játékvezetők megfigyelője között engedélyezett.
- c: Semmilyen, a szabályok hatálya alá tartozó személy nem hallgathatja ki a játékvezetők közötti vezetéknélküli kommunikációt a mérkőzés előtt, alatt vagy után.

**BÜNTETÉS: A mérkőzés előtt vagy alatti szabálytalanság halott labda szabálytalanság. 15 yard a succeeding spotból. Az érintett személyt ki kell zárni a mérkőzésről. A mérkőzést követő szabálytalanságot helytelen magatartásként jelenteni kell.**

## Részvevők köre

### 1-4-14. SZAKASZ:

- a: Annak érdekében, hogy a játék minél szélesebb körben elérhető legyen, a nemzeti szövetségek eseti alapon jóváhagyhatnak kérelmeket az alábbiak szerint:
  - 1. megengedhetik egy részvevőnek protézisek használatát a mérkőzéseken
  - 2. megengedhetik [a pályára](#), a mezekre és a felszerelésekre vonatkozó szabályok észszerű módosítását egy fogyatékkal élő részvevő számára
  - 3. megengedhetik a részvételt egy olyan személy számára, aki nem a születéskori nemének megfelelő nemnek kiírt mérkőzésen kíván részt venni
- b: Ennek engedélyezéséhez kockázatértékelés során ki kell mutatni, hogy:
  - 1. ez nem hordoz többletkockázatot az érintett részvevő számára
  - 2. ez nem hordoz többletkockázatot a többi részvevő számára
  - 3. ez nem jár sportszerűtlen előnnyel az érintett részvevő vagy csapata számára
- c: Az engedélyekről tájékoztatni kell a lehetséges ellenfeleket és az érintett játékvezetőket. Az engedélyekről tájékoztatni kell az IFAF-ot, amennyiben valaki nemzetközi mérkőzésen/versenysorozatban szeretne részt venni.

## 2. SZABÁLY - Alapfogalmak, meghatározások (definíciók)

### 1. PARAGRAFUS: Elfogadott szabályozás és a játékvezetők hivatalos jelzései

#### 2-1-1. SZAKASZ:

- a: A jóváhagyott döntés (A.R.) egy hivatalos döntés egy adott tényállásról. Ennek célja a szabályok szellemiségének és előírásainak bemutatása.
- b: A játékvezetők hivatalos karjelzései [S] 1-től 47-ig megtalálhatók a Játékvezetők karjelzései című fejezetben.

### 2. PARAGRAFUS: Élő labda, halott labda, szabad labda, labda játékra alkalmas

#### Élő labda

##### 2-2-1. SZAKASZ:

„Élő” a labda, ha a labda játékban van. Egy passz, egy rúgás vagy egy fumble, amely még nem ért talajt, az levegőben lévő élő labdának számít.

#### Halott labda

##### 2-2-2. SZAKASZ:

„Halott” a labda, ha a labda nincs játékban.

#### Szabad labda

##### 2-2-3. SZAKASZ:

- a: A szabad labda olyan élő labda, amely nincs egyetlen játékos birtokában sem:
  - 1. Futójáték közben.
  - 2. Kirúgás vagy scrimmage rúgás során, mielőtt a labdát birtokba vették, vagy a labdabirtoklást visszaszerezték, vagy mielőtt a labda „halottá” lett nyilvánítva a szabályok által.
  - 3. Az alatt az időtartam alatt, miután egy szabályos előre passzt megérintettek, és még mielőtt a passzt elkapták (complete), nem kapták el (incomplete), vagy elfogták (interception). Ezen időtartam egy előre passz-játék során van és ekkor bármely, a labda megérintésére jogosult játékos elütheti a labdát bármely irányba.
- b: Minden játékos jogosult megérinteni, elkapni vagy visszaszerezni egy fumble-t (**Kivételek:** Szabály 7-2-2-a Kivétel 2 {*a negyedik kísérletes fumble-ről egy labdabirtoklás cseréje előtt*} és Szabály 8-3-2-d-5 {*a try kísérlet alatti fumble-ről egy labdabirtoklás cseréje előtt*}), vagy egy hátra passzt.
- c: Egy rúgás megérintésének jogosultságát a 6. SZABÁLY (Rúgások) előírásai szabályozzák.
- d: Egy előre passz megérintésének jogosultságát a 7. SZABÁLY (Snap és a labda passzolása) előírásai szabályozzák.

## A labda játékra alkalmas

### 2-2-4. SZAKASZ:

Egy halott labda játékra alkalmassá válik, amikor:

- a: futó 40-másodperces játék-óránál (play clock) egy játékvezető a pályán lehelyezi a labdát a hash mark-on, vagy azokon belül, és utána olyan pozícióban van, hogy el tudja látni a játékvezetői feladatait.
- b: 25-másodpercre beállított játék-óránál (play clock), vagy egy védőjátékos sérülése vagy sisakjának lejegyzése után 40 másodpercre beállított játék-óránál a referee a sípjába fúj és a [S2] „start the clock” jelet vagy a [S1] „ready for play” jelet mutatja. **(A.R.4-1-4:I és II.)**

## 3. PARAGRAFUS: Blokkolás

### Blokkolás

#### 2-3-1. SZAKASZ:

- a: A blokkolás az ellenfél akadályozása a blokkoló játékos bármely testrészével, az ellenféllel történő szándékos érintkezés során.
- b: A lökés az ellenfél blokkolása nyitott tenyérrel.
- c: Folyamatos kontaktus egy olyan blokk, ahol az ellenféllel történő kontaktus 1 másodpercnél hosszabb ideig fennáll.

### Derék alatti blokkolás

#### 2-3-2. SZAKASZ:

- a: Blokkolás derék alatt: az ellenfél blokkolása, mely során az eredeti kontaktus ereje az ellenfél dereka alatt van úgy, hogy az ellenfél egy vagy mindkét lába a talajon van. Ha kérdéses, akkor a blokk derék alatti (Szabály 9-1-6 {*a derék alatti blokkolásról*}).
- b: Az a blokkoló, aki az első kontaktust a derék fölött kezdi és utána csúszik le a derék alá, nem derék alatti blokkolást hajtott végre. Ha a blokkoló az ellenfél kezével érintkezik először annak derekánál vagy a dereka fölött, akkor a blokkoló egy szabályos derék fölötti blokkolást hajtott végre (Szabály 9-1-6 {*a derék alatti blokkolásról*}).

### Chop block

#### 2-3-3. SZAKASZ:

A chop block bármely két játékos által magas-alacsony vagy alacsony-magas kombinációban elkövetett blokkolása egy ellenfél ellen (nem a labdavívó ellen) a pálya bármelyik részén, akár egyszerre történik a két kontaktus (blokk), akár egymás után; az "alacsony" blokk az ellenfél combjánál vagy az alatt végrehajtott blokkolást jelenti. **(A.R. 9-1-10:I-IV)**. Nem történik szabálytalanság, ha a kontaktust a blokkoló játékos ellenfele kezdeményezi. **(A.R. 9-1-10:V)**

### Háton blokkolás (block in the back)

#### 2-3-4. SZAKASZ:

- a: Egy háton blokkolás akkor történik, ha a blokkolás során az eredeti kontaktus ereje hátulról érkezik az ellenfél dereka fölött. Ha kérdéses, akkor a blokk derék alattinak minősül (lásd clipping, a Szabály 2-5 pontjában) (Szabály 9-3-5 {*a háton blokkolásról*}). **(A.R. 9-3-3:I, V-VII, IX) (A.R. 10-2-2:XII, XVII)**
- b: A blokkoló játékos fejének vagy lábainak pozíciója nem határozza meg szükségszerűen a kontaktus kezdőpontjának helyét.

## **A játékos teste (frame)**

### **2-3-5. SZAKASZ:**

A játékos teste (frame) a vállánál és attól lefelé van, kivéve a játékos hátát (Szabály 9-3-3-a-1-b **Kivétel** {a támadó csapat kézhasználatáról, ha az ellenfél hátat fordít, ekkor nem lesz szabálytalan block in the back}).

## **Szabad blokkolási zóna (free-blocking zone)**

### **2-3-6. SZAKASZ:**

- a: A szabad blokkolási zóna egy téglalap alakú terület, melynek közepén a snapper helyezkedik el, és határai öt yard szélességgel mindkét oldalirányban, és három yard hosszúsággal előre, illetve hátra a gólvonalak irányában találhatók. (Pontos leírás a „D” Függelékben.)
- b: A szabad blokkolási zóna megszűnik, ha a labda elhagyja a zónát.

## **Vakoldali (blind-side) blokk**

### **2-3-7. SZAKASZ:**

A vakoldali blokk egy olyan nyílt/szabad területen (open field) végrehajtott blokk egy ellenfél ellen, melyet az ellenfél látóterén kívülről indítanak el, vagy egyéb olyan módon, hogy az ellenfél nem tudja magát ésszerűen megvédeni a blokk ellen.

## **4. PARAGRAFUS: Elkapás (catch), visszaszerzés (recovery), labdabirtoklás**

### **Labda birtoklása**

#### **2-4-1. SZAKASZ:**

A „labda birtoklása” röviden egy (a) élő labda őrzését/birtoklását jelenti a később leírtak alapján, vagy egy (b) kirúgásra vagy snap-re váró halott labda őrzését/birtoklását jelenti. Ez egyaránt vonatkozhat egy játékos labdabirtoklására vagy egy csapat labdabirtoklására.

##### **a: Játékos labdabirtoklása:**

Egy labda egy játékos birtokában van, amikor egy játékos szilárdan tartja a labdát annak megfogásával vagy kontrollálásával a kezével vagy a karjával, miközben a játékos a talajt érinti a pályán belül.

##### **b: Csapat labdabirtoklása:**

Egy labda egy csapat birtokában van, amikor

1. ennek a csapatnak az egyik játékosa birtokolja a labdát („Játékos labdabirtoklása”), beleértve azt is, amikor az megkísérel egy punt-ot, drop kick-et vagy place kick-et; vagy
2. a csapat egyik játékosa által dobott előre passz a levegőben van; vagy
3. szabad labda esetén a csapat egyik játékosa birtokolta utoljára a labdát; vagy
4. ez a csapat fogja legközelebb snap-pel vagy kirúgással játékba hozni a labdát.

##### **c: Egy csapat szabályosan birtokolja a labdát, ha ez a csapat birtokolja a labdát („Csapat labda-birtoklása”), amikor játékosai jogosultak a labda elkapására vagy visszaszerzésére (recover).**

## **Labda valakihez tartozik (labdaőrzés)**

### **2-4-2. SZAKASZ:**

„A labda valakihez tartozik” kifejezés a labda „birtoklásával” ellentétben azt jelenti, hogy valaki átmenetileg őriz egy halottá vált labdát. Ez a labdaőrzés lehet átmeneti, mert a labdát az adott helyzet megítélése után a szabályoknak megfelelően a jogosult csapatnak kell adni, és a következő kísérlet során a labdát ez a csapat jogosult játékba hozni.

## Elkapás (catch), elfogás (interception), visszaszerzés (recovery)

### 2-4-3. SZAKASZ:

- a: Egy labda elkapása azt jelenti, hogy egy játékos:
1. biztos kontrollt szerez a kezével vagy a karjával egy levegőben lévő élő labda felett, mielőtt a labda megérinti a talajt, és
  2. a talajt a pálya területén belül érinti meg bármely testrészével, majd
  3. elég hosszú ideig meg is tartja a labda kontrollálását ahhoz, hogy egy futballhoz kapcsolódó mozdulatsort végre tudjon hajtani (pl. elég sokáig ahhoz, hogy tovább tudja dobni, vagy át tudja adni a labdát, előre tudjon haladni a labdával, el tudjon kerülni vagy távol tudjon tartani egy ellenfelet, stb.), és
  4. teljesíti a lenti b, c és d pontok feltételeit is.
- b: Ha egy játékos a földre kerül a labda elkapásának folyamata közben (az ellenféllel való érintkezéssel vagy érintkezés nélkül), akkor meg kell tartania a labda teljes és folyamatos kontrollját a földetérés teljes folyamata közben a pálya teljes területén (azaz, játéktéren és a célterületen egyaránt). Ez ugyanúgy érvényes, amikor egy játékos az oldalvonalnál kísérel meg egy elkapást, és a pálya területén kívül kerül a földre. Ha a játékos elveszti a labda kontrollálását, amely ezután a talajt megérinti mielőtt a játékos a kontrollt visszaszerezte volna, akkor ez nem volt sikeres elkapás. Ha visszaszerzi a labda kontrollálását a pályán belül mielőtt a labda megérintette volna a talajt, akkor sikeres elkapás történt. **(A.R. 7-3-6:IX-XV)**
- c: Ha egy játékos elveszíti a labda kontrollálását miközben ezzel egy időben a teste bármely része megérinti a talajt, vagy ha kétséges, hogy ezek az események egy időben történtek, akkor nem volt sikeres az elkapás. Ha egy játékos kontrollálja a labdát, akkor a labda apró mozgását nem tekintik a labdabirtoklás elvesztésének még akkor sem, ha a labda megérinti a talajt; a játékosnak el kell veszítenie a kontrollt a labda felett, hogy a labdabirtoklás elvesztéséről beszéljünk.
- d: Ha a labda megérinti a talajt, miután a játékos biztos/szilárd kontrollt szerzett a labda fölött, és ezt a kontrollt folyamatosan megtartja, valamint a fenti pontok is teljesülnek, akkor egy sikeres elkapás történt.
- e: Egy elfogás (interception) az ellenfél passzának vagy labdavesztésének (fumble) az elkapása.
- f: Elkapás egy pályán belül térdelő vagy fekvő játékos által egy sikeres elkapásnak vagy elfogásnak (interception) minősül (Szabály 7-3-6 {a sikeres passzról}).
- g: Egy játékos visszaszerz egy labdát (recovery), ha teljesíti a labda elkapásának fenti a, b, c és d pontban felsorolt kritériumait, ha elkap egy még élő labdát miután a labda megérintette a talajt.
- h: Kérdéses esetben az elkapás, elfogás (interception) vagy a visszaszerzés (recovery) sikertelen.

### Jóváhagyott döntés 2-4-3

- I. B1 játékos megkísérel elkapni egy punt-ot (nincs fair catch jelzés), amely keresztezte a neutrális zónát. A labda megüti a vállát (muff), majd ezután a labda felpattan a levegőbe. A labda még nem érintette a talajt, amikor az A1 levegőben lévő játékos elkapja a labdát, majd a labdával együtt először a pályán kívül ér talajt. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája abban a pontban, ahol a labda keresztezte az oldalvonalat. First & 10.
- II. 3. kísérelt során a B1 játékos blokkolta az A-csapat scrimmage rúgását, amely után a labda a levegőbe pattant, és az nem keresztezte a neutrális zónát. A labda még nem érintette meg a talajt, amikor az A1 játékos felugrik és elkapja a labdát a levegőben, majd a labdával együtt először a pályán kívül ér talajt. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája abban a pontban, ahol a labda keresztezte az oldalvonalat. First & 10 (Szabály 6-3-7 {arról, hogy ha egy scrimmage rúgás pályán kívülre kerül az oldalvonalak között, akkor a visszahordó csapathoz tartozik a halottá válás pontjába}).
- III. A levegőben lévő A3 játékos elkap egy passzt az A-csapat 40-yardos vonalánál. Miközben A3 játékos még mindig a levegőben van, a B1 játékos megérinti őt, majd ezután az A3 játékos a labdával együtt

először a pályán kívül ér talajt az A-csapat 37-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** Incomplete pass (Szabály 7-3-7-a {a sikertelen passzról}) [Szabály 7-3-6 {a sikeres passzról} és Szabály 7-3-7-a pontja {a sikertelen passzról} alapján]

- IV. A88 receivernek az oldalonhoz közel nyújtzkodnia kell, hogy elkapjon egy szabályos előre passzt. A88 a földre kerül az elkapás folyamata közben. (a) A88 biztosan kontrollálja a labdát miközben lábujjhegyen a pályán belül van, majd a pályán kívülre esik még mindig biztosan kontrollálva a labdát. (b) A88 biztosan kontrollálja a labdát miközben lábujjhegyen a pályán belül van, majd amíg levegőben van elkezd dadogni a labda a kezében, de visszaszerzi a kontrollt még mielőtt pályán kívülre esik biztosan kontrollálva a labdát. (c) A88 biztosan kontrollálja a labdát miközben lábujjhegyen a pályán belül van, majd a pályán kívülre esik, amikor a földetéréskor elveszti a kontrollt a labda felett. **DÖNTÉS:** (a) A88 elkapása. (b) Incomplete, sikertelen passz. (c) Incomplete, sikertelen passz.
- V. 2. kísérlet során az A1 játékos elejti a labdát (fumble), amely megérinti a talajt, majd magasan felpattan a levegőbe. B2 játékos felugorva elkapja a labdát a levegőben, majd a labdával együtt először a pályán kívül ér talajt (a) a fumble pontjához képest előrébb, vagy (b) a fumble pontja mögött. **DÖNTÉS:** (a) A-csapat labdája a fumble pontjában. (b) A-csapat labdája ott, ahol a labda keresztezte az oldalonat (Szabály 4-2-4-d arról, hogy egy labdát mikor nyilvánítanak pályán kívülinek és Szabály 7-2-4 {a fumble-ről pályán kívül}).

## Szimultán elkapás, szimultán visszaszerzés

### 2-4-4. SZAKASZ:

Egy szimultán elkapás (catch) vagy szimultán visszaszerzés (recovery) az az elkapás vagy visszaszerzés, amikor az élő labdát ellenfél játékosok egyszerre közösen birtokolják a pályán belül. **(A.R. 7-3-6:I-II.)**

## 5. PARAGRAFUS: Clipping

### 2-5-1. SZAKASZ:

- a: Clipping-nek minősül az a blokk, amikor az eredeti kontaktus ereje az ellenfél játékosát hátulról a derék vonalánál vagy az alatt éri (Szabály 9-1-5 {a clipping-ről}).
- b: A blokkoló játékos fejének vagy lábának pozíciója nem határozza meg szükségszerűen a kontaktus kezdőpontjának helyét.

## 6. PARAGRAFUS: Halott labda szándékos mozgatása

Egy halott labda szándékos mozgatása az a cselekedet, amikor egy játékos egy labdát megkísérel előre mozgatni (előre haladni), miután a kezén vagy a lábán kívül más testrésze már a talajhoz ért, vagy miután a labdát valamilyen szabály már halottá nyilvánította. **(Kivétel:** Szabály 4-1-3-b Kivétel {arról, amikor egy támadó játékos rúgást szimulál vagy olyan pozícióban van, hogy egy rúgáshoz földre tartott labdát elrúghat}).

## 7. PARAGRAFUS: Kísérletek, kísérletek között és a kísérletvesztés

### Kísérlet

#### 2-7-1. SZAKASZ:

A kísérlet a játék alapvető elemi egysége, amely a labda játékra alkalmassá nyilvánítása után egy szabályos snap-pel (scrimmage kísérlet esetén), vagy egyszabályos kirúgással („kirúgás kísérlet”) kezdődik. A kísérletnek akkor van vége, amikor a labda legközelebb halottá válik. **[Kivétel:** A try

kísérlet egy olyan scrimage kísérlet, amely akkor kezdődik, amikor [a labdát játékra alkalmassá nyilvánítják](#) (Szabály 8-3-2-b {*ugyanarról*}).

## Kísérletek között

### 2-7-2. SZAKASZ:

A kísérletek közötti időtartam, amikor a labda halott.

## Kísérletvesztés

### 2-7-3. SZAKASZ:

A kísérletvesztés (loss of down) egy rövidítés, ami azt jelenti, hogy a csapat „elveszti a jogot egy kísérlet megismétlésére”.

## 8. PARAGRAFUS: Fair catch

### Fair catch

#### 2-8-1. SZAKASZ:

- a: Egy scrimage rúgás elkapása fair catch-csel egy elkapás a neutrális zóna előtt a B-csapat egyik játékosa által, aki egy érvényes jelet mutatott (fair catch jele) egy scrimage rúgás alatt úgy, hogy a rúgáshoz még senki sem ért hozzá a neutrális zóna előtt.
- b: Egy kirúgás elkapása fair catch-csel egy elkapás a B-csapat egyik játékosa által, aki egy érvényes jelet mutatott (fair catch jele) egy kirúgás alatt úgy, hogy a rúgáshoz még senki sem ért hozzá.
- c: Egy érvényes vagy érvénytelen fair catch jelzés megfosztja az elkapó csapatot a labda előre juttatásának lehetőségétől. A labdát halottá nyilvánítják az elkapás vagy a visszaszerzés (recovery) pontjában. Ha az elkapás vagy visszaszerzés (recovery) megelőzte a fair catch jelzést, akkor a labda halottá válik abban a pontban, amikor a jelzést bemutatták.
- d: Ha a visszahordó játékos a szeme elé teszi a kezét integető mozdulat nélkül, hogy a nap ne süssön a szemébe, akkor a labda élő marad és lehet vele előre haladni.

### Érvényes jelzés

#### 2-8-2. SZAKASZ:

Egy érvényes fair catch jelzés olyan jelzés, amivel a B-csapat egyik játékosa nyilvánvalóan jelzi szándékát úgy, hogy csak az egyik kezét egyértelműen a feje fölé nyújtja és ezzel a kezével integető mozdulatot tesz vállszélességben jobbra-balra több mint egy alkalommal.

### Érvénytelen jelzés

#### 2-8-3. SZAKASZ:

Érvénytelen minden olyan integető jelzés a B-csapat egyik játékosa által:

- a: ami nem felel meg a „érvényes jelzés” fenti, a Szabály 2-8-2 pontjában leírt követelményeinek; vagy
- b: [ebbe beletartozik az ún. „T-jelzés” {amikor széttárja a karját} mutatása egy kirúgás vagy egy scrimage rúgás során \(A.R. 6-5-3:VII\); vagy](#)
- c: amit azután mutatnak, hogy egy scrimage rúgást elkaptak a neutrális zóna előtt, a scrimage rúgás földet ért, vagy megérintett egy játékost a neutrális zóna előtt (A.R. 6-5-3:III-V.); vagy

- d: amit azután mutatnak, hogy egy kirúgást elkaptak, a kirúgás földet ért, vagy megérintett egy játékost (**Kivétel:** Szabály 6-4-1-f {arról, amikor a kirúgást közvetlenül a földre rúgják és egy pattanás után pattan a levegőbe}).

#### **Jóváhagyott döntés 2-8-3**

- I. Az A-csapat 20-as vonalról elvégzett punt-ja során B44 visszahordó a labda földet érésének pontjára mutat a pálya középső részén. Ahogy B44 a labdára mutat, (a) a kezei a válla alatt maradnak és nem tesz integető mozdulatot; (b) a kezei a válla alatt maradnak és integető mozdulatot tesz; (c) a kezei a válla felett vannak, és nem tesz integető mozdulatot. **Döntés:** A Szabály 2-8-3 pontja kimondja, hogy minden olyan integető mozdulat, amely nem felel meg az érvényes jelzés előírásainak, érvénytelen jelzésnek minősül. Továbbá, az értelmezés szerint a visszahordónak megengedett a rúgásra mutatni, amennyiben a keze a válla alatt marad és nem tesz integető mozdulatot. Mind a (b), mind a (c) esetben érvénytelen fair catch jelzés lenne. Az (a) esetben ez nem minősülne egyáltalán jelzésnek, és B-csapat megtartaná a labda visszaszerzésének és továbbjuttatásának jogát.
- II. Kirúgás az A-csapat 35-yardos vonaláról. A kickoff magas és hosszú, a B21 mélyen helyezkedő elkapó a „T jelzést” mutatja {oldalra kinyújtja a karjait vállmagasságban}, amíg a rúgás a levegőben van. B21 elkapja a rúgást a gólvonalnál és visszahordja a B-csapat 35-yardos vonaláig. **Döntés:** A „T jelzés” érvénytelen fair catch jelzésnek minősül és a labda halottá válik, amikor elkapják. A játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, amikor B21 birtokba veszi a labdát. B-csapat következik 1&10-zel a B-csapat 25-yardos vonaláról.

## **9. PARAGRAFUS: Előre, előtt és előrehaladás (forward progress)**

### **Előre, előtt**

#### **2-9-1. SZAKASZ:**

Előre, előtt, vagy valami előtt (térben) mindkét csapatra vonatkozóan a viszonyítási ponthoz képest meghatározza az irányt az ellenfél alapvonala felé. (Pl. neutrális zóna előtt = a zónától az ellenfél alapvonala felé eső rész.) Az ellentétes kifejezések: hátra és mögött.

### **Előrehaladás (forward progress)**

#### **2-9-2. SZAKASZ:**

A forward progress az a fogalom, amely megjelöli az előrehaladás végét bármely csapat labdavívője, vagy egy levegőben lévő elkapója által, és meghatározza a labda helyzetét, amikor az egy szabály miatt halottá vált (Szabály 4-1-3-a {a labda halottá nyilvánításáról a forward progress megállítása miatt}, Szabály 4-1-3-b {a labda halottá nyilvánításáról a labdavívő földrekerülése miatt} és Szabály 4-1-3-p {a labda halottá nyilvánításáról a levegőben lévő elkapó megtartása miatt} és Szabály 4-1-3-r {a labda halottá nyilvánításáról, amikor egy labdavívő lábbal előre csúszik vagy szimulálja azt}; Szabály 4-2-1 {a pályán kívüli játékosról} és Szabály 4-2-4 {a labda halottá nyilvánításáról egy előrébb lévő pontban}; Szabály 5-1-3-a Kivétel {arról, hogy safety-t kell ítélni, ha a labda nem hagyja el teljes terjedelmében a célterületet, ill. a visszalökött elkapóról}). (**A.R. 5-1-3:I-VI. és A.R. 8-2-1:I-IX.**) (**Kivétel:** Szabály 8-5-1-a {arról, hogy safety-t kell ítélni, ha a labda nem hagyja el teljes terjedelmében a célterületet} (**A.R. 8-5-1:I**)).

## **10. PARAGRAFUS: Szabálytalanság, szabálmegkerülés**

### **Szabálytalanság**

#### **2-10-1. SZAKASZ:**

Egy szabálytalanság a szabályok megszegését jelenti, amit jelen játékszabály büntetéssel sújt.

## **Személyi hiba szabálytalanság (personal foul)**

### **2-10-2. SZAKASZ:**

Egy személyi hiba szabálytalanság (personal foul) egy olyan, fizikai kontaktust is magában foglaló szabálytalanság, amely veszélyezteti egy másik játékos biztonságát.

## **Kirívóan durva személyi hiba szabálytalanság**

### **2-10-3. SZAKASZ:**

Egy kirívóan durva személyi hiba szabálytalanság (flagrant personal foul) egy olyan szélsőségesen durva, vagy szándékos fizikai kontaktus, amely az ellenfelet súlyos, katasztrofális sérüléssel fenyegető helyzetbe hozza.

#### **Jóváhagyott döntés 2-10-3**

- I. *Mi számít katasztrofális sérülésnek? Döntés: Az Amerikai Egyesült Államokban működő National Center for Catastrophic Injury Research a katasztrofális sérülés fogalmát a következőképpen definiálja: „halálos kimenetelű, maradandó károsodással, funkcionális fogyatékoságot eredményező sérülések, ill. olyan súlyos sérülések, amik teljes felépülés esetén is átmeneti funkcionális fogyatékoságot eredményeznek. Ilyenek például a gerincvelő sérülése, agyvérzés, koponyatörés, hóguta, hirtelen szívmegállás, belső szervek sérülése, sarlósejtes krízis (sarlósejtes betegséggel összefüggő, nagyobb erőfeszítés, testmozgás hatására kialakuló érelzáródás), rhabdomyolysis (a vázizomzat károsodásával, szét-esésével, pusztulásával járó megbetegedés) és a commotio cordis (a szívet ért tompa trauma által kiváltott kamrafibrilláció).” Fontos megjegyezni, hogy a kirívóan durva személyi hiba szabálytalansághoz nem szükséges, hogy valóban ilyen sérülést okozzanak, a szabálytalanság elkövetéséhez elegendő, ha a szabálytalanságot elszenvetőjét ilyen sérülés veszélyének teszik ki.*

## **Szabálymegkerülés**

### **2-10-4. SZAKASZ:**

A szabálymegkerülés a szabályok olyan megszegését jelenti, amit jelen szabályok nem szankcionálnak büntetéssel. Mivel ez nem szabálytalanság, ezért a szabálymegkerülés nem törölhet egy szabálytalanságot sem (nem lehet egymást kioltó szabálytalanságok része).

## **11. PARAGRAFUS: Labdavesztés (fumble), muff; labda ütése (batting) és érintése; egy rúgás blokkolása**

### **Labdavesztés (fumble)**

#### **2-11-1. SZAKASZ:**

A fumble egy olyan cselekedet, ami a játékos labdabirtoklásának elvesztését eredményezi, kivéve egy passzt, rúgást vagy sikeres labdaátadást. **(A.R. 2-19-2:I, A.R. 4-1-3:I)** A labda státusza ezután elejtett labda (fumble) lesz.

### **Muff**

#### **2-11-2. SZAKASZ:**

A muff a labda megérintését jelenti, miközben a játékos egy sikertelen kísérletet tesz a labda elkapására vagy visszaszerzésére. A labda érintése (muff) nem változtatja meg a labda eredeti státuszát.

## Labda ütése (batting)

### 2-11-3. SZAKASZ:

A labda ütése (batting) a labda szándékos megütését, vagy a labda irányának szándékos megváltoztatását jelenti fejvel, kézzel vagy karral. Amikor kérdéses, akkor a labdát inkább véletlenül érintették meg, mintsem ütötték. A labda ütése (batting) nem változtatja meg a labda eredeti státuszát.

## Érintés

### 2-11-4. SZAKASZ:

- a: Egy labda érintése, amely nincs egyetlen játékos birtokában sem, azt jelenti, hogy valamilyen fizikai kontaktus történt a labdával. Ez lehet szándékos vagy nem szándékos érintés, és mindig megelőzi a labdabirtoklást és a labda kontrollálását.
- b: A szándékos érintés megfontolt vagy tervezett labdaérintést jelent.
- c: „Kényszerű” labdaérintés történt, ha egy játékos azért érintette meg a labdát, mert (i) az ellenfél egyik játékosa nekilökte őt a labdának; vagy (ii) az ellenfél egyik játékosa a labdát nekiütötte (batting) vagy szabálytalanul nekirúgta a játékosnak. Ha egy játékos labdaérintése „kényszerű”, akkor ez a játékos a szabályok értelmében nem érintette meg a labdát (Szabály 6-1-4 {a kényszerű labdaérintés figyelmen kívül hagyásáról kirúgások során} és Szabály 6-3-4 {a kényszerű labdaérintés figyelmen kívül hagyásáról scrimage rúgások során}).
- d: Ha kérdéses, akkor a labda nem volt megérintve egy rúgás vagy egy előre passz alkalmával.

#### **Jóváhagyott döntés 2-11-4**

- 1. Egy punt után a labda a földön gurul az A44 és B27 játékosok közelében, akik kontaktusban vannak egymással. (a) A labda nekipattan a B27 játékos lábának, majd a labdát visszaszerzi (recover) az A55 játékos a B-csapat 35-yardos vonalánál. (b) A44 nekilöki B27 játékost a labdának, amit ezután visszaszerz (recover) az A55 játékos a B-csapat 35-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** (a) A-csapat labdája, 1&10 a B-csapat 35-yardos vonalánál. A labda nekigurult B27 lábának, de A44 játékos kontaktja nem eredményezte a labda megérintését. Nem „kényszerű” labdaérintés. (b) „Kényszerű” labdaérintés, mert A44 blokkja okozta B27 játékos labdaérintését. Szabálytalan érintés A55 játékos által. B-csapat labdája ebben a pontban. [Szabály 6-1-4-a és Szabály 6-3-4-a pontja alapján]

## Egy scrimage rúgás blokkolása

### 2-11-5. SZAKASZ:

Egy scrimage rúgás blokkolása azt jelenti, hogy a rúgó csapat ellenfele közül valaki megérinti az elrúgott labdát, hogy megakadályozza annak a neutrális zóna elé jutását (Szabály: 6-3-1-b {arról, hogy a scrimage-rúgás blokkolását 3 yardon belül úgy kell tekinteni, mintha a neutrális zónában vagy mögötte történt volna}).

## 12. PARAGRAFUS: Vonalak

### Oldalvonalak

#### 2-12-1. SZAKASZ:

Egy oldalvonal a pálya egyik alapvonalától a másik alapvonaláig húzódik a pálya mindkét oldalán, és a pálya területét választja el a pályán kívüli területektől. A teljes oldalvonal a pályán kívüli területhez tartozik.

## Gólvonalak és bóják

### 2-12-2. SZAKASZ:

A gólvonal a pálya egyik oldalvonalától a másik oldalvonaláig húzódik a játéktér (field of play) mindkét végén, és része egy függőleges síknak, amely a játékteret (field of play) választja el a célterülettől (end zone). A gólvonalak egymástól 100 yard távolságra vannak (alapesetben). A gólvonal síkja az oldalvonalon található bóják között található, és a síknak a részei a bóják is, amelyek pályán kívüli területnek minősülnek (out of bounds). A teljes gólvonal a célterület része. Egy csapat gólvonala az a gólvonal, amelyiket a csapat védelmezi.

#### **Jóváhagyott döntés 2-12-2**

- I. Az A-csapat scrimmage rúgása (melyet még nem érintettek meg) lepattan a talajra a játéktéren, majd áttöri a B-csapat gólvonalának síkját. Miközben a labda a levegőben van a célterület fölött, az A81 játékos (aki vagy az 1-yardos vonalon van, vagy a célterületen belül) visszaüti a labdát a játéktérre. **DÖNTÉS:** Szabálymegkerülés szabálytalan érintés (Illegal touching) miatt (Szabály 6-3-11 {egy érintetlen scrimmage-rúgás A-általi elütéséről a B-csapat célterületén}). B-csapat választhat: elfogadja a játék eredményét vagy a következő kísérlet során a saját 20-yardos vonalukról hozhatják játékba a labdát (**Kivétel:** Szabály 8-4-2-b {a sikertelen field goal kísérletről}). [Szabály 6-3-11 és Szabály 6-3-2-a {arról, hogy A-játékos nem érintheti meg először egy neutrális zónát keresztező scrimmage-rúgást} pontja alapján]

## Alapvonalak

### 2-12-3. SZAKASZ:

Egy alapvonal az oldalvonalak között húzódik, alapesetben 10 yardnyira mindkét gólvonal mögött, és a célterületet választja el a pályán kívüli területektől. A teljes alapvonal a pályán kívüli terület-hez tartozik.

## Határvonalak (boundary lines)

### 2-12-4. SZAKASZ:

Határvonalaknak nevezzük az oldalvonalakat és az alapvonalakat. A határvonalak által határolt terület a pályán belüli terület (in bounds); az ezeken túli terület, beleértve a határvonalakat is, pályán kívüli (out of bounds) területnek minősül.

## Kötelező vonalak (restraining lines)

### 2-12-5. SZAKASZ:

A kötelező vonal része egy függőleges síknak, amely meghatározza, hogy egy csapat hol állhat fel egy kirúgás (free kick) elvégzéséhez. A kötelező vonal síkja túlnyúlik az oldalvonalakon. (**A.R. 2-12-5:I.**)

#### **Jóváhagyott döntés 2-12-5**

- I. Egy kirúgás áttöri a B-csapat kötelező vonalának (restraining line) síkját. Miközben a labda a levegőben van, A1 játékos (aki a B-csapat kötelező vonala mögött van) megérinti a labdát. **DÖNTÉS:** Szabályos érintés (Szabály 6-1-3-a-2 {arról, hogy A-játékos nem érinthet meg egy kirúgást, amíg a labda nem keresztezte B kötelező vonalát}). [Szabály 2-12-5 és Szabály 6-1-3-a-2 pontja alapján]

## Yard-vonalak

### 2-12-6. SZAKASZ:

Yard-vonal minden olyan vonal a játéktéren, amely párhuzamos az alapvonalakkal. Egy csapat yardvonalai – akár megjelölték azokat, akár nem - a saját gólvonalától számozódnak a pálya közepének vonaláig.

## Hash mark-ok

### 2-12-7. SZAKASZ:

A két hash mark (belső vonalak) 20 yardnyira van az oldalvonalaktól. A hash mark-ok és a rövid yard-jelző vonalak 60 centiméter (24 inch) hosszúak lehetnek.

## 9-yardos jelzések

### 2-12-8. SZAKASZ:

A 9-yardos vonalak 30 centiméter (12 inch) hosszú vonalak minden 10 yardnál, az oldalvonalaktól 9 yardnyira. Nem szükségesek, ha a pálya fel van számozva a Szabály 1-2-1-j pontja szerint.

## 13. PARAGRAFUS: A labda átadása

### 2-13-1. SZAKASZ:

- a: A labda átadása az a cselekedet, mely során egy játékos átadja a labda birtoklását egy csapattársának a labda dobása, elvesztése (fumble) vagy rúgása nélkül.
- b: A játékszabály által engedélyezett eseteken kívül a labdának az előre felé történő átadása egy csapattársnak szabálytalan.
- c: A labdabirtoklás elvesztése a labdaátadás sikertelen végrehajtása következtében egy labdavesztésnek (fumble) minősül a labdát utoljára birtokló játékos által [**Kivétel:** A labdaindítás (snap) (Szabály: 2-23-1-c)].
- d: Egy hátrafelé történő labdaátadás történik akkor, ha a labdavívó a labdát elengedi, mielőtt a labda az elé a yardvonal elé kerül, ahol a labdavívó tartózkodik.

## 14. PARAGRAFUS: Huddle

### 2-14-1. SZAKASZ:

A huddle az a felállás, ahol kettő vagy több játékos tartózkodik együtt miután a labdát játékra alkalmasnak nyilvánították, de még egy snap vagy egy kirúgás előtt.

## 15. PARAGRAFUS: Átugrás

### 2-15-1. SZAKASZ:

- a: Az átugrás az a mozdulatsor, amikor egy játékos a lábán álló ellenfelét megkísérli egy vagy két előrenyújtott lábbal vagy térdel átugrani (Szabály 9-1-13 {*az átugrás tiltásáról*}).
- b: A „lábán áll” kifejezés azt jelenti, hogy az ellenfél egy vagy két lábán kívül semmilyen más testrésze nem érinti a talajt.

## 16. PARAGRAFUS: Rúgások; a labda elrúgása

### A labda rúgása; szabályos és szabálytalan rúgások

#### 2-16-1. SZAKASZ:

- a: Rúgás: a labda szándékos rúgása térdel, lábszárral vagy lábfejjel.
- b: Szabályos rúgás: a punt, a pattintott rúgás (drop kick) vagy állított rúgás (place kick), amit a szabályok szerint hajtott végre az A-csapat egyik játékosa a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt. A labda bármilyen más módon végrehajtott rúgása szabálytalan. (**A.R. 6-1-2:I**)
- c: Bármely kirúgás vagy scrimmage rúgás mindaddig folyamatosan rúgásnak minősül, amíg egy játékos a labdát elkapja vagy visszaszerzi, vagy a labda halottá válik.

d: Ha kérdéses, akkor a labdát inkább véletlenül érintették meg, mint szándékosan rúgták.

## Punt

### 2-16-2. SZAKASZ:

A punt az a rúgás, mely során egy játékos a labdát elejti, és még annak földet érése előtt elrúgja.

## Pattintott rúgás (drop kick)

### 2-16-3. SZAKASZ:

A pattintott rúgás (drop kick) az a rúgás, mely során egy játékos a labdát elejti, és annak földet érése pillanatában elrúgja.

## Állított rúgás (place kick)

### 2-16-4. SZAKASZ:

- a: A mezőnygól (field goal) egy olyan állított rúgás, mely során a labdabirtokló csapat egyik játékosa úgy rúgja el a labdát, hogy azt egy csapattársa a földhöz tartja (Szabály 2-16-9).
- b: Az állvány egy olyan segédeszköz, amely a labdát megemeli a rúgáshoz. Az állvány nem emelheti a labda legalacsonyabb pontját a talajtól 2,5 centiméternél (1 inch) magasabbra. **(A.R. 2-16-4:I)** Ha használják, az állványnak érintenie kell a labdát, hogy a rúgás szabályos legyen.
- c: A kirúgás (free kick) egy olyan állított rúgás, mely során a labdabirtokló csapat egyik játékosa úgy rúgja el a labdát, hogy az egy állványra vagy a talajra van helyezve. A labdát egy csapattársa kontrollálhatja. A labdát a földre is lehet helyezni és az állványnak támasztani.
- d: Semmilyen tárgy vagy anyag nem használható egy scrimmage rúgás helyének a megjelölésére vagy a labda megemelésére. Ez a snap pillanatában elkövetett élő labda szabálytalanságnak minősül (Szabály 6-3-10-d {ugyanerről}).

#### **Jóváhagyott döntés 2-16-4**

- i. A mérkőzés elején a játékot kezdő kirúgáshoz a rúgó a csapattársa lábujját használja a labda megemeléséhez, vagy egy kis kupacot épít homokból vagy salakból. **DÖNTÉS:** Szabálytalan rúgás. Halott labda szabálytalanság. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 2-16-4-b és Szabály 4-1-1 pontja {arról, hogy mivel nem szabályos a kirúgás/szabadrúgás, ezért a labda halott marad} alapján]

## Kirúgás (free kick)

### 2-16-5. SZAKASZ:

- a: A kirúgás (free kick) egy olyan rúgás, mely során a labdabirtokló csapat egyik játékosa a rúgást a Szabály 4-1-4, Szabály 6-1-1 és Szabály 6-1-2 pontjai által szabályozott módon hajtja végre. {4-1-4: meg kell várni, hogy játékra alkalmassá nyilvánítsák; 6-1-1: a kötelező vonalról; 6-1-2: a kirúgás formációról, a kezdő pozícióról.}
- b: A kirúgás (free kick) egy safety után lehet: punt, pattintott rúgás (drop kick) vagy állított rúgás (place kick).

## Kickoff

### 2-16-6. SZAKASZ:

A kickoff egy olyan kirúgás, amelyet a félidők elején; egy try kísérlet után, vagy egy sikeres field goal kísérlet után végeznek el (**kivétel:** hosszabbítás során). A kickoff csak állított rúgás (place kick) vagy pattintott rúgás (drop kick) lehet.

### **Jóváhagyott döntés 2-16-6**

- I. Egy TD és egy sikeres két pontos try kísérletet követően, A-csapat 24-22-es hátrányban van, amikor 0:55 másodperc maradt a hátralévő idő a 4. negyedben. A-csapat egy onside kick-et szeretne elvégezni A-35-ről. A90 rúgó játékos úgy tartja a labdát, mintha egy pattintott rúgást (drop kick) próbálna meg elvégezni. Ezután A90 feldobja a labdát a levegőbe, és a labda közvetlenül az A-csapat kötelező vonala mögé esik, majd A90 elrúgja a labdát miután az magasra pattan a levegőbe. **DÖNTÉS:** Szabálytalan rúgás, halott labda szabálytalanság, 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. A rúgás nem felel meg a pattintott rúgás (drop kick) követelményeinek (Szabály 2-16-3). Szabályos pattintott rúgás (drop kick) elvégzéséhez a rúgónak el kell ejtenie a labdát, majd elrúgnia, amint az megérinti a talajt. Mivel a 2-16-6 Szabálypont csak állított (place kick) és pattintott (drop kick) rúgást engedélyez kickoff-nál, ez szabálytalan rúgás. A büntetés végrehajtása az A.R.6-1-2:I. Jóváhagyott döntés alapján történik. [Szabály 6-1-2-a pontja alapján]

## **Scrimmage rúgás**

### **2-16-7. SZAKASZ:**

- a) A scrimmage rúgás egy punt, egy pattintott rúgás (drop kick) vagy egy mezőnygól (field goal) rúgás lehet. Szabályos az a rúgás, melyet az A-csapat egyik játékosa hajt végre a neutrális zónából vagy a zóna mögül egy scrimmage kísérlet során, mielőtt a csapatok között a labda birtoklás megcserélődik.
- b) Egy scrimmage rúgás keresztezte a neutrális zónát, ha a labda megérintette a talajt, egy játékost, egy játékvezetőt vagy bármit a neutrális zóna előtt (**kivétel:** Szabály: 6-3-1-b {a scrimmage rúgás blokkolásáról a neutrális zónához képest 3 yardon belül}). (**A.R. 6-3-1:I-IV**)
- c) Egy scrimmage rúgás szabálytalan rúgásnak minősül, ha a labdavívó teljes teste és a labda a neutrális zóna előtt van vagy korábban volt, amikor az a labdát elrúgja. Ez egy élő labda szabálytalanság, ami miatt a labda halottá válik (Szabály 6-3-10-c {ugyanerről}).

## **Visszarúgás**

### **2-16-8. SZAKASZ:**

A visszarúgás egy olyan rúgás, mely során a labdabirtokló csapat egyik játékosa rúgja el a labdát az után, hogy a csapat-labdabirtoklás már felcserélődött az adott kísérlet során. Ez egy szabálytalan rúgás, élő labda szabálytalanság, ami miatt a labda halottá válik (Szabály 6-3-10-b {ugyanerről}).

## **Mezőnygól kísérlet (field goal)**

### **2-16-9. SZAKASZ:**

A mezőnygól kísérlet (field goal) egy scrimmage rúgás. Ez lehet állított rúgás (place kick), vagy pattintott rúgás (drop kick).

## **Scrimmage rúgó formációk**

### **2-16-10. SZAKASZ:**

- a) A scrimmage rúgó formáció egy olyan felállítás, mely során egy lehetséges rúgó játékost (vagy holder-t) leszámítva egyetlen más játékos sem helyezkedik a snapper testének (frame) vonalán belül és egyetlen játékos sem helyezkedik a snapper és a lehetséges rúgójátékos (vagy holder) között, és vagy (1) legalább egy lehetséges rúgójátékos minimum hét yardra áll a neutrális zóna mögött, vagy (2) egy potenciális holder és egy potenciális rúgójátékos legalább 5 yardra helyezkedik a neutrális zóna mögött olyan pozícióban, amiből egy állított rúgást el lehet végezni. Mindkét esetben (1 és 2) elengedhetetlen a scrimmage rúgó formáció létrejöttéhez, hogy nyilvánvaló legyen, hogy egy rúgást fognak megkísérteni. (**A.R. 7-1-4:VIII**) (**A.R. 9-1-14:I-III**)

- b: Ha az A-csapat scrimmage rúgó formációban van a snap pillanatában, akkor a kísérlet során minden akció, amit az A-csapat hajt végre, úgy tekintendő, hogy azt scrimmage rúgó formációból hajtotta végre.

#### **Jóváhagyott döntés 2-16-10**

- I. A snap pillanatában A-csapatnak négy falembere 50-79 közé eső számozást visel és további három scrimmage vonalon álló embere pedig ezen kívül eső számozást. Egy potenciális rúgójátékos 6 yard mélyen helyezkedik, de nincs lehetséges tartójátékos (holder). **DÖNTÉS:** Szabálytalan formáció. Az A-csapat nincs scrimmage rúgó formációban és nincs meg a szükséges számú játékosa falember számozással.

## **17. PARAGRAFUS: Neutrális zóna**

### **2-17-1. SZAKASZ:**

- a: A neutrális zóna a két scrimmage vonal között található terület, amely a két oldalvonal között húzódik, és a labda hosszával megegyező szélességű (Szabály 2-21-2 {a scrimmage vonalról}).
- b: A neutrális zóna akkor alakul ki, amikor játékra alkalmasnak nyilvánították a labdát és az a földön van úgy, hogy a hossz tengelye merőleges a scrimmage vonalakra és párhuzamos az oldalvonalakkal.
- c: A neutrális zóna addig létezik, amíg a csapatok labdabirtoklása meg nem cserélődött, vagy amíg egy scrimmage rúgás nem keresztezte a neutrális zónát, vagy amíg a labda halottá nem lett nyilvánítva.

## **18. PARAGRAFUS: Encroachment és offside**

### **Encroachment**

#### **2-18-1. SZAKASZ:**

Miután a labda játékra alkalmasnak lett nyilvánítva, encroachment történik, ha egy támadó játékos a neutrális zónában vagy a zóna előtt tartózkodik, miután a snapper megérinti a labdát, vagy színleli a labdaérintést (kezeli a térdénél vagy a térd alatt vannak) a snap előtt. **(Kivétel:** Amikor a labdát játékba hozzák, a snapper nem követ el encroachment-et, ha a neutrális zónában tartózkodik.)

### **Offside egy scrimmage kísérlet során**

#### **2-18-2. SZAKASZ:**

Miután a labdát játékra alkalmasnak nyilvánítják, offside történik (Szabály 7-1-5 {a védekező csapat előírásairól}), ha egy védekező játékos:

- a: a neutrális zónában vagy a zóna előtt tartózkodik, amikor a labdát szabályosan snap-elték; vagy
- b: hozzáér az ellenfél egyik játékosához a neutrális zóna előtt, a snap előtt; vagy
- c: hozzáér a labdához a snap előtt; vagy
- d: megijeszt egy támadó falember, aki erre azonnal reagál a snap előtt (Szabály 7-1-2-b-3-Kivétel {ugyanerről, azaz, hogy ebben az esetben a támadó falember nem követ el false start szabálytalanságot}) **(A.R. 7-1-3:V Megjegyzés {arról, hogy melyik támadó falember tudnak megijeszteni});** vagy
- e: átlépi a neutrális zónát és tovább halad az A-csapat egyik back-je felé. **(A.R. 7-1-5:III)**

## Offside egy kirúgás kísérlet során

### 2-18-3. SZAKASZ:

Offside történik (Szabály 6-1-2 {a kirúgás formációjáról}), amikor:

- a: egy védekező játékos nincs a saját kötelező vonala (restraining line) mögött, amikor a labdát egy szabályos kirúgással (free kick) elrúgják.
- b: ha a rúgó csapat egy vagy több játékosa nincs a saját kötelező vonala mögött, amikor a labdát egy szabályos kirúgással (free kick) elrúgják. (**Kivétel:** a kicker és a holder nincsenek offside-on, ha a kötelező vonaluk előtt vannak.)

## 19. PARAGRAFUS: Passzok

### Passzolás

#### 2-19-1. SZAKASZ:

Passzolás a labda eldobását jelenti. A passz addig számít passznak, amíg egy játékos elkapta vagy elfogta (interception) azt, vagy amíg a labda halottá nem válik.

### Előre passz és hátra passz

#### 2-19-2. SZAKASZ:

- a: Egy passz előre passznak számít, ha a labda először a labda elengedésének pontja előtt ér hozzá a talajhoz, egy játékoshoz, egy játékvezetőhöz vagy bármi máshoz. Minden más passz hátra passznak minősül. Ha kérdéses, akkor a neutrális zónából vagy a zóna mögül eldobott passz esetén inkább előre passz történt, mint hátra passz.
- b: Amikor az A-csapat egyik játékosa fogja a labdát, hogy azt előre dobja a neutrális zóna irányába, akkor a kezének minden szándékos előre irányuló mozdulata (a labda határozott kontrollálása közben) az előre passz indulását jelenti, kivéve, ha a játékos biztosan kontrollálva egyértelműen elkezd visszahúzni a labdát a testéhez. Ha a B-csapat egyik játékosa hozzáér az előre passzoló játékoshoz vagy a labdához miután az előre irányuló mozdulat elkezdődött, és a labda elhagyja az előre passzoló játékos kezét, akkor a szabály előre passzt ítél, figyelmen kívül hagyva azt, hogy a labda hol ért földet vagy érintett meg egy játékost. (**A.R. 2-19-2:I).**)
- c: Ha kérdéses, akkor inkább egy előre passz, mint fumble történt egy előre passz kísérlete közben.
- d: A snap hátra passznak minősül, amikor a snapper elengedi a labdát és azt nem közvetlenül kézbe adja. (**A.R. 2-23-1:I)**)

#### **Jóváhagyott döntés 2-19-2**

- I. Az A1 játékos egy előre passz dobását tervezi, de a B1 játékos kiüti a labdát a kezéből, mielőtt az A1 játékos keze elindult volna előre. **DÖNTÉS:** Fumble (Szabály 2-11-1). [Szabály 2-11-1 és Szabály 2-19-2-b pontja alapján]

### Neutrális zóna keresztezése

#### 2-19-3. SZAKASZ:

- a: Egy szabályos előre passz keresztezte a neutrális zónát, ha az először a neutrális zóna előtt ér földet, érint meg egy játékost, játékvezetőt vagy bármi mást a pálya területén belül. Nem keresztezte a neutrális zónát az előre passz, ha a földet, egy játékost, játékvezetőt vagy bármi mást a neutrális zónában vagy a neutrális zóna mögött érint meg a labda először a pálya területén belül.
- b: Egy játékos keresztezte a neutrális zónát, ha az a teljes testével a neutrális zóna elé került.

- c: Egy szabályos előre passz attól függően van a neutrális zóna előtt vagy mögött, hogy hol keresztezte a passz az oldalvonalat.

#### **Jóváhagyott döntés 2-19-3**

- I. A12 QB eldob egy szabályos előre passzt, és amikor A88 elkapó először megérinti a labdát, az 1,5 yarddal a neutrális zóna előtt van. Az elkapó hátsó lába nincs a neutrális zóna előtt. **DÖNTÉS:** A szabályos előre passz keresztezte a neutrális zónát. A Szabály 2-19-3-a pontja szerint a passz keresztezte a neutrális zónát, ha bármit megérint a neutrális zóna előtt. A Szabály 2-19-3-b pontja alapján A88 játékos nincs a neutrális zóna előtt. Mindazonáltal a Szabály 2-19-3-a pontja alapján a passz keresztezte a neutrális zónát, mivel az előtt volt, amikor A88 megérintette. A neutrális zónát keresztező passz irányadó elve az, hogy hol van a labda, amikor először megérintik azt.

### **Elkapható előre passz**

#### **2-19-4. SZAKASZ:**

Elkapható előre passz az a szabályos előre passz a neutrális zóna előtt, amelyhez még nem értek hozzá, és egy jogosult elkapó felé dobták, akinek reális esélye van a labda elkapására. Ha kérdéses, akkor a szabályos előre passz elkapható passznak minősül.

## **20. PARAGRAFUS: Büntetés**

A büntetés egy szabálytalanság elkövetésének a szabályok által előírt következménye az ellen a csapat ellen, amely az adott szabálytalanságot elkövette. A büntetés az alábbiak közül egy vagy több elemet tartalmazhat: yard-vesztés, kísérletvesztés, automatikus első kísérlet (automatic first down), kizárás, vagy az idő lepörgetése a mérkőzés-órából (Szabály 10-1-1-b {arról, hogy bármely büntetést vissza lehet utasítani, de a kizárt játékosnak mindenképpen el kell hagynia a mérkőzést}).

## **21. PARAGRAFUS: Scrimmage**

### **Scrimmage kísérlet**

#### **2-21-1. SZAKASZ:**

Egy scrimmage kísérlet az az akció a két csapat között egy kísérlet során, amely egy szabályos snap-pel kezdődik.

**MEGJEGYZÉS:** A try kísérlet egy olyan scrimmage kísérlet, ami akkor kezdődik, amikor a referee a labdát játékra alkalmassá nyilvánítja (Szabály 8-3-2-b {ugyanerről}).

### **Scrimmage vonal (scrimmage line)**

#### **2-21-2. SZAKASZ:**

A scrimmage vonal mindkét csapat számára akkor alakul ki, amikor a labdát játékra alkalmasnak nyilvánítják. A scrimmage vonal az a yard-vonal, amely meghatároz egy függőleges síkot, és amely a labda egy csapat saját gólvonalához közelebbi végpontján halad keresztül.

## 22. PARAGRAFUS: Váltás (shift)

### 2-22-1. SZAKASZ:

- a: A váltás (shift) az az esemény, amikor kettő vagy több támadó játékos egyszerre pozíciót vált, vagy testhelyzetet változtat miután a labdát játékra alkalmasnak nyilvánították egy normál scrimmage kísérlethez, de még a következő snap előtt. **(A.R. 7-1-3:I és II és A.R. 7-1-2:I-IV)**
- b: A váltás (shift) akkor ér véget, amikor az összes játékos megállt egyhelyben, mozdulatlanul egy teljes másodpercre.
- c: A váltás (shift) folytatódik, ha egy vagy több játékos mozgásban van, mielőtt az egy másodperces időtartam letelik.

## 23. PARAGRAFUS: Labdaindítás (snap)

### 2-23-1. SZAKASZ:

- a: A szabályos labdaindítás (snap) az a mozdulatsor, mely során a labdát hátraadják vagy hátradobják annak a földön lévő kiinduló helyéről a kéz vagy kezek gyors és folyamatos mozdulatával, és a labda ténylegesen el is hagyja a snapper kezét/kezeit ezen mozdulat során (Szabály 4-1-4 {*arról, hogy egy snap a labda játékra alkalmassá nyilvánítása előtt szabálytalan*}).
- b: A snap akkor indul, amikor a labda szabályosan megmozdul, és akkor fejeződik be, amikor elhagyja a snapper kezét; a labda ekkor élővé válik (Szabály 4-1-1 {*ugyanerről*}). **(A.R. 2-23-1:I-II) (A.R. 7-1-5:I-II)**
- c: Ha a labda egy szabályos snap hátrafelé mozgása közben kicsúszik a snapper kezéből, akkor egy hátra passz történik és a labda játékban van (Szabály 4-1-1).
- d: Amikor a labda a földön fekszik a snap előtt, a labda hossz tengelyének merőlegesnek kell lennie a scrimmage vonalra (Szabály 7-1-3 {*a támadó csapat előírásairól a snap előtt*}).
- e: A labda mozgatása nem jelenti egy szabályos snap kezdetét, hacsak nem hátrafelé irányba történik. Nem szabályos a snap, ha a labda először előre mozdul, vagy felemelik azt.
- f: Ha a B-csapat egyik játékosa egy szabályos snap közben hozzáér a labdához, akkor a labda halott marad és a B-csapatot megbüntetik. Ha a B-csapat egyik játékosa egy szabálytalan snap közben hozzáér a labdához, akkor a labda halott marad és az A-csapatot megbüntetik. **(A.R. 7-1-5:I-II)**
- g: A snap-nek nem szükséges a snapper lábai között történni, de hogy szabályos legyen, ahhoz gyors és folyamatos hátrafelé irányuló mozdulatnak kell történnie.
- h: A snap-nek mindig a hash mark-on vagy azokon belül kell indulnia.

### Jóváhagyott döntés 2-23-1

- I. 4. & goal a B-csapat 5-yardos vonalán. Az A55 játékos szabályos snap-jét az A12 játékos megérinti (muff), és (a) azt az A-csapat egyik játékosa megszerzi és előreviszi a labdát a célterületre; (b) azt a B-csapat egyik játékosa megszerzi és előrehalad a labdával. **DÖNTÉS:** A snap egy hátra passz és bármelyik játékos előreviheti. (a) Touchdown. Mivel ez hátra passz, nincs korlátozás az A-csapatnál a labda megszerzésére és előrevitelére. (b) A labda továbbra is a játékban van. [Szabály 2-19-2-d {*arról, hogy a snap hátra passznak minősül*}, Szabály 7-2-2-a {*arról, hogy egy hátra passzt bármelyik játékos elkaphat és az élő marad*} és Szabály 8-2-1-a pontja {*arról, hogy lehet TD-t szerezni*} alapján]
- II. 3.&5 a B-csapat 25-yardos vonalán. Az A12-es irányító shotgun formációban van. A65-ös center szabályosan elindítja a snap hátrafelé mozgását egy gyors és folyamatos mozdulattal. Ezalatt a hátrafelé mozdulat alatt (a) a labda kicsúszik a snapper kezéből és szabad a B-29-es yardvonalon, amikor B54 játékos visszaszerzi; vagy (b) a snapper mozdulata megbicsaklik még a labda elengedése előtt, és ezután a labda kicsúszik a snapper kezéből és szabad a B-29-es yardvonalon, amikor

B54 játékos visszaszerzi. **DÖNTÉS:** (a) Szabályos snap, ami egy hátra passzá válik. B-csapat labdája, 1&10 @B-29. (b) A-csapat halott labda szabálytalansága, szabálytalan snap. A-csapat labdája, 3&10 @B-30. A snap attól lesz szabályos, hogy a labdát a földről egy gyors és folyamatos mozdulattal hátraadják vagy hátra passzolják és a labda elhagyja a snapper kezét ennek a mozdulatnak a következményeként. Amennyiben a labda egy szabályos snap a hátrafelé mozgása közben kicsúszik a snapper kezéből, akkor az egy hátra passz lesz, és a labda játékban van. A snapper minden más mozdulata, mint például, ha nem engedi el a labdát, megáll, újraindítja a mozgást, vagy megtöri a labda folytonos mozgását a snap közben, szabálytalan snap-nek tekintendő. [Szabály 2-23-1-b pontja alapján]

## 24. PARAGRAFUS: Támadássorozat, birtokolt támadássorozat

### Támadássorozat

#### 2-24-1. SZAKASZ:

A támadássorozat egymást követő maximum négy kísérletet jelent, amelyek mindegyike snap-pel kezdődik (Szabály 5-1-1 {a támadássorozatok megítéléséről}).

### Birtokolt támadássorozat

#### 2-24-2. SZAKASZ:

Birtokolt támadássorozat egy csapat folyamatos labdabirtoklását jelenti egy hosszabbítás során (Szabály 3-1-3 {a hosszabbításról}). Ez egy vagy több támadássorozatból állhat.

## 25. PARAGRAFUS: Pontok

### Végrehajtási pont (enforcement spot)

#### 2-25-1. SZAKASZ:

Az a pont, ahonnan egy szabálytalanság után kiszabott büntetést, vagy szabályszegés után annak következményét végrehajtják.

### Megelőző pont (previous spot)

#### 2-25-2. SZAKASZ:

Az a pont, ahol a labdát legutoljára játékba hozták.

### Következő pont (succeeding spot)

#### 2-25-3. SZAKASZ:

Az a pont, ahonnan a labdát legközelebb játékba fogják hozni.

### Halott labda pontja (dead ball spot)

#### 2-25-4. SZAKASZ:

Az a pont, ahol a labda halottá vált.

### Szabálytalanság pontja

#### 2-25-5. SZAKASZ:

Az a pont, ahol egy szabálytalanság történt. Ha ez a pont a pályán kívül van (out of bounds) a két gólvonal között: a ponton áthaladó yard-vonal és a közelebbi hash mark metszéspontjában lesz a szabálytalanság pontja. Ha a szabálytalanság a pályán kívül a gólvonal és az alapvonal között, vagy az alapvonal mögött történt, akkor a szabálytalanság pontja a célterületen van.

## **Pályán kívüli pont**

### **2-25-6. SZAKASZ:**

Az a pont, ahol a labda a szabályok értelmében halottá válik, mert az a pályán kívülre került, vagy pályán kívülnek nyilvánították.

## **Pályán belüli pont**

### **2-25-7. SZAKASZ:**

A pályán belüli pont a közelebbi hash mark és annak a yard-vonalnak a metszéspontja, ami áthalad az oldalzónában lévő halott labda ponton, vagy az oldalzónában lévő azon ponton, ahová egy büntetés a labdát helyezte.

## **Futás végének pontja**

### **2-25-8. SZAKASZ:**

A futás végének pontja ott van:

- a: ahol egy játékos birtokában lévő labdát halottnak nyilvánítanak;
- b: ahol egy játékos a labda birtoklását elveszti (fumble);
- c: ahol egy labdaátadás történik;
- d: ahol egy szabálytalan előre passzt eldobnak;
- e: ahol egy hátra passzt eldobnak;
- f: ahol egy szabálytalan scrimmage rúgást elrúgnak a neutrális zóna előtt;
- g: ahol egy visszarúgás történik;
- h: ahol egy játékos a labdabirtoklást megszerzi a „lendület-szabály”-ra vonatkozó leírás szerint (Szabály 8-5-1-a Kivételek {*a lendület szabályról – a saját 5-yardosa és gólvonala között elkapott labdával esik be a célterületre, részletek az említett szabálypontban*}).

## **Rúgás végének pontja**

### **2-25-9. SZAKASZ:**

Egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgásnak abban a pontban van vége, ahol a labdát elkapták vagy visszaszerezték, vagy ahol a labdát egy szabály halottnak nyilvánította (Szabály 2-16-1-c {*ugyanerről*}). (**Kivétel:** Ha a véletlen sípszóra vonatkozó szabályozás van érvényben, akkor a rúgásnak abban a pontban van vége, ahol a sípszó után legközelebb a labdát megérintette egy játékos, egy játékvezető, ahol a labda földet ért, vagy ahol az egy határvonalat (boundary line) keresztezett.)

## **Basic spot**

### **2-25-10. SZAKASZ:**

A basic spot referenciapontként szolgál azon büntetések végrehajtása során, ahol a végrehajtási pont (enforcement spot) helyét a “három-és-egy alapelv”-nek (Szabály 2-33) megfelelően kell meghatározni. A különböző kísérlet fajták esetén a basic spot meghatározását a Szabály 10-2-2-d pontja ismerteti.

## **Scrimmage rúgás utáni pont (postscrimmage kick spot)**

### **2-25-11. SZAKASZ:**

A postscrimmage kick spot basic spot-ként szolgál, ha a postscrimmage kick enforcement szerinti büntetés-végrehajtást kell alkalmazni (Szabály 10-2-3).

- a: Amennyiben a rúgás a játéktéren (field of play) belül ért véget, akkor az alább felsorolt speciális eseteken kívül a postscrimmage kick spot ott van, ahol az adott rúgás véget ér.

- b: Amikor a rúgás a B-csapat célterületén ért véget, akkor a postscrimmage kick spot a B-csapat 20-yardos vonalán van.
- c: Amikor a rúgás az A-csapat célterületén ért véget, akkor a postscrimmage kick spot az A-csapat gólvonalán van.

**Speciális esetek:**

- 1: Egy sikertelen mezőnygól kísérlet esetén, ha a B-csapat játékosa nem érintette meg a labdát miután az keresztezte a neutrális zónát, és a labdát halottá nyilvánítják a neutrális zóna előtt, akkor a postscrimmage kick spot:
  - (a) a previous spot-ban lesz, ha a previous spot a B-csapat 20-yardos vonalán vagy azon kívül van; **(A.R. 10-2-3:V)**
  - (b) a B-csapat 20-yardos vonalán lesz, ha a previous spot a B-csapat 20-yardos vonala és gólvonala között van.
- 2: Amikor a Szabály 6-3-11 pontja lép életbe {azaz, ha egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgás során a labdát még nem érintette meg a B-csapat egyetlen játékosa sem, és az A-csapat valamelyik játékosa elüti azt a B-csapat célterületén és így szabályszegést követ el szabálytalan érintés miatt}, akkor a scrimmage rúgás utáni pont (postscrimmage kick spot) a B-csapat 20-yardos vonalán lesz.
- 3: Amikor a Szabály 6-5-1-b pontja lép életbe {azaz egy érvényes fair catch jelzést bemutató játékos először csak megérinti, de közvetlenül ezután el is kapja a rúgást}, akkor a scrimmage rúgás utáni pont (postscrimmage kick spot) ott lesz, ahol az elkapó először megérintette a labdát.

## 26. PARAGRAFUS: Szerelés (tackle)

**2-26-1. SZAKASZ:**

Szerelés (tackle) az ellenfél kézzel vagy karral történő megragadása, körülölelése.

## 27. PARAGRAFUS: Csapatok és játékosok megnevezései

**A- és B-csapat**

**2-27-1. SZAKASZ:**

A-csapatnak azt a csapatot jelöljük, amelyiknek joga van a következő alkalommal a labdát játékba helyezni, az ellenfelet pedig B-csapatnak jelöljük. A csapatok ezen jelölése addig tart, amíg a következő alkalommal a játékvezető a labdát játékra alkalmasnak nyilvánítja.

**Támadó és védekező csapat**

**2-27-2. SZAKASZ:**

A támadó csapat az, amelyik a labdát birtokolja („csapat-labdabirtoklás”), vagy amelyikhez a labda tartozik, a labdát „őrzi”; az ellenfél pedig a védekező csapat.

**Rúgó (kicker) és tartójátékos (holder)**

**2-27-3. SZAKASZ:**

- a: Rúgójátékos (kicker) az a játékos, aki a játékszabályok szerint a labdát elrúgja punt-tal, pat-tintott rúgással (drop kick) vagy állított rúgással (place kick). Addig marad rúgójátékos, amíg a labda elrúgását követően volt ésszerű ideje az egyensúlyának visszaszerzésére.

- b: A tartójátékos (holder) az a játékos, aki a labdát a rúgás során a földhöz vagy az állványon megtartja. Egy scrummage rúgó kísérlet során addig marad tartójátékos, amíg egy játékos olyan pozícióban van, hogy a rúgást elvégezze; vagy amíg a rúgójátékosnak a labda elrúgását követően volt ésszerű ideje az egyensúlyának visszaszerzésére.

## Falemberek és back-ek

### 2-27-4. SZAKASZ:

a: **Falemberek:**

1. Egy falember az A-csapat bármely játékosa, aki szabályosan a csapatának a scrummage vonalán tartózkodik (Szabály 2-21-2 {a scrummage line-ról}).
2. Az A-csapat egyik játékosa szabályosan helyezkedik a saját scrummage vonalán, ha az ellenfél gólvonalával szemben áll, a vállai körülbelül párhuzamosak azzal, és vagy (a) ő a snapper (Szabály 2-27-8), vagy (b) a feje áttöri a snapper derekánál húzott síkot.

b: **Belső falember:**

Belső falember az a falember, aki nem a scrummage vonal végén helyezkedik.

c: **Korlátozott falember:**

Korlátozott falember bármely belső falember vagy bármely falember, akinek a mezszáma 50 és 79 között van, és a kezei a térde alatt vannak.

d: **Back:**

1. Back az A-csapat bármely játékosa, aki nem falember, és akinek a feje vagy a válla nem töri át az A-csapat hozzá legközelebb lévő falemberének derekánál húzott síkot.
2. Back az a játékos is, aki olyan pozícióban van, hogy egy közvetlenül kézbe adott snap-et megkaphasson.
3. Egy falember back-ké válik a snap előtt, ha egy back pozíciójába elmozog és ott megáll.

## Előre passzoló játékos (forward passer)

### 2-27-5. SZAKASZ:

Előre passzoló játékos az a játékos, aki egy előre passzt dob. Ez a játékos előre passzoló játékos lesz attól a pillanattól kezdve, hogy elengedte a labdát, egészen addig, amíg a passzt elkapták (complete), nem kapták el (incomplete) vagy elfogták (interception), vagy úgy mozog, hogy részt vegyen a játékban.

## Játékos

### 2-27-6. SZAKASZ:

- a: Játékos a mérkőzés bármely résztvevője, aki nem cserejátékos vagy lecserélt játékos, és a szabályok érvényesek rá a pályán és a pálya területén kívül.
- b: Levegőben lévő játékos (airborne player) az a játékos, aki nem érintkezik a talajjal, mert előreugrott, felugrott, elvetődött, elrugaszkodott, kontaktusba került az ellenféllel vagy saját csapattársával stb. a normál futó mozgástól eltérő módon.
- c: A pályát elhagyó játékos az a játékos, aki éppen elhagyja a pálya területét, és egy cserejátékos jött be helyette.
- d: Egy csapattárs egy játékos ugyanabból a csapatból.

## Futójátékos és labdavivő

### 2-27-7. SZAKASZ:

- a: Futójátékos egy olyan játékos, aki egy élő labda birtokában van, vagy úgy tesz, mintha egy élő labda birtokában lenne.

b: Labdavivő egy olyan futójátékos, aki egy élő labda birtokában van.

### **Labdafeladó (snapper)**

#### **2-27-8. SZAKASZ:**

A labdafeladó (snapper) az a játékos, aki a labdát játékba hozza (snap). Akkor válik labdafeladóvá, amikor elfoglalja a pozícióját a labda mögött és megérinti a labdát vagy színleli a labdaérintést (keze(i) a térdénél vagy a térde alatt vannak) (Szabály: 7-1-3 {a támadó csapat előírásairól a snap előtt}).

### **Cserejátékos**

#### **2-27-9. SZAKASZ:**

- a: Szabályos cserejátékos az, aki a két kísérlet közötti időben beáll egy játékos helyére vagy egy megüresedett helyre.
- b: Egy szabályosan beálló cserejátékos játékoská válik, amikor a játéktérre vagy a célterületre lép, és egy csapattársával vagy egy játékvezetővel kommunikál, beáll a huddle-be, beáll egy támadó- vagy egy védő-formációba, vagy részt vesz egy játékban. **(A.R. 3-5-2:VI)**

### **Lecserélt játékos**

#### **2-27-10. SZAKASZ:**

Lecserélt játékos az, aki részt vett az előző kísérletben és leváltotta őt egy cserejátékos, majd elhagyta a játéktérre vagy a célterületet.

### **Játékos helyének üresedése**

#### **2-27-11. SZAKASZ:**

Játékos helyének üresedése akkor történik, amikor egy csapatban 11-nél kevesebb játékos van a játékban.

### **Kizárt játékos**

#### **2-27-12. SZAKASZ:**

- a: Kizárt játékos az, akit jogosulatlan játékosnak nyilvánítottak a mérkőzés további részére.
- b: A kizárt játékosnak vagy edzőnek a csapathoz tartozó személyzet kíséretében el kell hagynia a pálya közvetlen környezetét (playing enclosure) a kizárása után ésszerű időn belül, a következő kísérlet előtt. Olyan helyen kell maradnia a mérkőzés hátralévő részében, ahol a csapat felügyelete alatt van, és nem lehet őt látni a pálya területéről.

### **Kerettag**

#### **2-27-13. SZAKASZ:**

Kerettag egy olyan személy, aki tagja a potenciális játékosok csoportjának, egyenruhában van, és nevezve van a következő mérkőzésre.

### **Védtelen játékos**

#### **2-27-14. SZAKASZ:**

Védtelen játékosnak az számít, aki a fizikai helyzete és figyelmének összpontosítása miatt különösen sérülésveszélyes helyzetben van. Ha kérdéses, akkor a játékos védtelen játékosnak számít. Példák a védtelen játékosokra (nem teljes felsorolás):

- a. Egy játékos, aki egy passz eldobásának a mozdulatsorát hajtja végre vagy közvetlenül ez után van. Ebbe beletartozik az a támadó játékos is, aki passzoló testhelyzetben van, és a figyelmét a pálya mélyére (downfield) összpontosítja.
- b. Egy elkapó, aki megpróbál elkapni egy előre passzt, vagy olyan pozícióban van, hogy egy hátra passzt kaphasson, vagy az, aki elkapott egy passzt és még nem volt elég ideje, hogy meg tudja védeni magát, vagy még nem vált egyértelműen labdavivővé.
- c. Egy rúgójátékos, aki egy rúgás elrúgásának a mozdulatsorát hajtja végre, vagy éppen ez után van; vagy a rúgás vagy visszahordás során.
- d. Egy visszahordó játékos, aki éppen megkísérel elkapni vagy visszaszerezni egy rúgást; vagy az, aki elkapott vagy visszaszerzett egy rúgást, és még nem volt elég ideje, hogy meg tudja védeni magát, vagy még nem vált egyértelműen labdavivővé.
- e. Földön fekvő játékos.
- f. Egy olyan játékos, aki nyilvánvalóan nem vesz részt a játékban.
- g. Egy olyan játékos, aki blind-side-blokkot kap (akit vakoldalról blokkolnak). A blind-side-blokk egy olyan blokk, ahol a blokkolt játékos nyilvánvalóan nem látja az őt blokkolni kívánó ellenfelének közeledését.
- h. Egy labdavivő, akit az ellenfele megragadott, és akinek az előrehaladását (forward progress) már megállították.
- i. Egy quarterback bármikor a labdabirtoklás cseréje után.
- j. Egy labdavivő, aki nyilvánvalóan feladja a további előrehaladást és lábbal előre csúszik.
- k. Egy játékos, aki megkísérel elkapni vagy visszaszerezni egy **szabad labdát**.
- l. A long snapper, akit a Szabály 9-1-14 pontja véd {az egy másodperces szabályról}.

## **Pályán kívüli játékos, pályán belüli játékos**

### **2-27-15. SZAKASZ:**

#### **a: Pályán kívüli játékos:**

- 1. Pályán kívüli egy játékos, ha bármely testrészével megérint bármit (kivéve egy másik játékost vagy egy játékvezetőt), ami a határvonalakon vagy azokon kívül van (oldalvonalak vagy alapvonalak).
- 2. Ha egy pályán kívüli játékos levegőben lévő játékosná válik, mindaddig pályán kívüli játékos marad, ameddig meg nem érinti a talajt a pályán belül (inbound), anélkül, hogy ezzel egy időben a pályán kívül lenne.

#### **b: Pályán belüli játékos:**

- 1. Pályán belüli az a játékos, aki nincs a pályán kívül.
- 2. Ha egy pályán belüli játékos levegőben lévő játékosná válik, mindaddig pályán belüli játékos marad, amíg nem lesz a pályán kívül.

## **Edző definíciója**

### **2-27-16. SZAKASZ:**

- a: Az edző a szabályok hatálya alá tartozó azon személy, aki a csapatterületen, edzői zónában, a sajtó részére fenntartott területen, vagy más engedélyezett helyen a pálya közvetlen környezetén (playing enclosure) belül tartózkodik, megfigyeli a játékot és/vagy utasításokat ad a játékosoknak és a cserejátékosoknak.
- b: A játékosedző az a személy, akit edzőnek tekintenek, amikor a csapatterületen vagy az edzői területen tartózkodik; és játékosnak/cserejátékosnak tekintenek egyéb más esetekben.
- c: Minden csapat köteles kijelölni egy edzőt a csapat vezetőedzőjének, és őt meg kell jelölni a roster-en, és be kell mutatni a mérkőzés referee-jének. A mérkőzésről kizárt vezetőedző kijelölhet egy új vezetőedzőt (9-2-6-d Szabály {ugyanerről}).

## 28. PARAGRAFUS: Gáncsolás

### 2-28-1. SZAKASZ:

Gáncsolás az, amikor egy játékos szándékosan használja a lábát vagy lábfejét az ellenfél akadályozására, annak térdei alatt (Szabály 9-1-2-c {a gáncsolás tilalmáról}).

## 29. PARAGRAFUS: Időmérő eszközök

### Mérkőzés-óra (game clock)

#### 2-29-1. SZAKASZ:

A mérkőzés órája a megfelelő játékvezető hatásköre alá tartozó időmérő berendezés, amely a mérkőzés idejét méri.

### Játék-óra (play clock)

#### 2-29-2. SZAKASZ:

- a: A stadionban a pálya mindkét végének közelében kell lennie egy jól látható játék-órának (play clock). A játék-órának (amennyiben az rendelkezésre áll) képesnek kell lennie vissza-számolni egyaránt 25 másodpercről és 40 másodpercről nullára. A játék-órát (play clock) automatikusan 40 másodpercre kell állítani és azt a kezelőjének azonnal el kell indítania. A játék-óra (play clock) kezelőjének konzisztensen egy másodpercen belül el kell indítania a 40-másodperces játék-órát miután bármelyik játékvezető jelezte, hogy a labda halottá vált egy játék után.
- b: Egyéb esetekben a játék-óra a megfelelő játékvezető hatásköre alá tartozó időmérő berendezés, amely a 25/40 másodpercet méri az előző kísérlet vége, vagy a labda játékra alkalmassá nyilvánítása és a következő kísérlet indítása között.

## 30. PARAGRAFUS: Akciófajták

### Előre passz-játék

#### 2-30-1. SZAKASZ:

Egy szabályos előre passz-játék időtartama a snap-től a labda elkapásáig, el-nem-kapásáig (incomplete) vagy elfogásáig (interception) tart.

### Kirúgás játék (free kick play)

#### 2-30-2. SZAKASZ:

Egy kirúgás játék (free kick play) az események összessége azon időtartam alatt, ami a labda szabályos elrúgásától a labdának egy játékos általi birtokba vételéig, vagy addig tart, amíg a labdát egy szabály halottá nyilvánítja.

### Scrimmage rúgás játék

#### 2-30-3. SZAKASZ:

Egy scrimmage rúgás játék az események összessége azon időtartam alatt, ami a labda szabályos snap-jétől a labdának egy játékos általi birtokba vételéig, vagy addig tart, amíg a labdát egy szabály halottá nyilvánítja.

## Futójáték és a futás

### 2-30-4. SZAKASZ:

- a: Egy futójáték minden olyan élő labda akció, amely nem egy kirúgás játék, egy scrimmage rúgás játék vagy egy szabályos előre passz-játék.
- b: A futás a futójáték azon része, amíg a labdavivő egy labdát birtokol.
- c: Ha egy labdavivő elveszti a labdabirtoklást a labda elejtésével (fumble), egy hátra passzal vagy egy szabálytalan előre passzal, akkor a futásnak ott lesz a végpontja (Szabály 2-25-8), ahol a labdavivő elveszti a labdabirtoklást. A futójáték tartalmaz egy futást, valamint egy szabad labda időszakot mielőtt egy játékos a labdát újra birtokba veszi vagy visszaszerzi, vagy azt a szabályok halottá nyilvánítják. **(A.R. 2-30-4:I és II)**
- d: Egy új futójáték kezdődik, amikor egy játékos a labdát birtokba veszi vagy visszaszerzi a labdabirtoklást.

#### **Jóváhagyott döntés 2-30-4**

- I. Az A21 játékos elkap egy előre passzt a földön térdelve. Az előre passzt dobó játékost feldöntötték (roughing) a passz során. **DÖNTÉS:** A21 játékos elkapása után egy futójáték kezdődött, amely azonnal véget is ért. Büntetés: 15 yard büntetés a futás végének pontjától és first down az A-csapatnak. [Szabály 2-30-4-c pontja alapján]
- II. 3. & 10. Az A21 játékos elkap egy előre passzt, majd elejti (fumble) a labdát amikor szerelik, miután előrehaladt 9 yardot. A fumble-t a földön fekvő A24 játékos szerzi vissza, a fumble pontjához képest 5 yarddal előrébb. Az előre passzoló játékost feldöntötték (roughing) a passz során. **DÖNTÉS:** 15 yard büntetés az A24-es játékos labdaszerzésének (recovery) pontjából (Ez a vége az utolsó futásnak!) és first down az A-csapatnak. [Szabály 2-30-4-c pontja alapján]

## Játék kimenetele

### 2-30-5. SZAKASZ:

A játék kimenetele a játéksituáció a labda halottá válása után, de még mielőtt bármilyen, a játék közben elkövetett szabálytalanságért vagy szabályszegésért megítélt büntetést végrehajtottak volna.

## 31. PARAGRAFUS: A pálya részei

### Pályatér (field)

#### 2-31-1. SZAKASZ:

A pályatér a pályateret határoló vonalakon (limit lines) belüli terület, beleértve a pályatér határoló vonalakat és a csapatok számára fenntartott területet, valamint az azok feletti teret is (**kivétel:** a pályatér felett lévő szerkezetek).

### A játéktér (field of play)

#### 2-31-2. SZAKASZ:

A játéktér az oldalvonalak és a gólvonalak által határolt terület.

### Célterület (end zone)

#### 2-31-3. SZAKASZ:

- a: A célterület egy téglalap alakú terület a pálya két végén, a gólvonal, az oldalvonalak és az alapvonal által határolt területen.
- b: A gólvonal, valamint az oldalvonal és a gólvonal metszéspontján álló bója a célterület része.

- c: Egy csapat célterülete az a célterület, amelyet az adott csapat védelmez. **(A.R. 8-5-1:VII és A.R. 8-6-1:I).**

### **Pálya talaja**

#### **2-31-4. SZAKASZ:**

A pálya talaja az az anyag vagy borítás, amivel a játéktér és a célterületek fedve vannak.

### **Pálya közvetlen környezete (playing enclosure)**

#### **2-31-5. SZAKASZ:**

A pálya közvetlen környezete az a terület, amelyet körbevesz a stadion, csarnok, nézőtér, kerítés, vagy bármilyen más építmény. **(Kivétel:** Az eredményjelző nem része a pálya közvetlen környezetének). Ahol nincs stadion, csarnok, nézőtér, ott a pálya közvetlen környezete az a terület, amely látó és/vagy hallótávolságon belül van (Szabály 9-2-6-b {a kizárt játékos eltávolításáról} és Szabály 9-2-7 {egyéb személyek eltávolításáról}).

### **Oldalzóna**

#### **2-31-6. SZAKASZ:**

Az oldalzóna a hash mark és az ahhoz közelebbi oldalvonal közötti terület.

## **32. PARAGRAFUS: Verekedés**

#### **2-32-1. SZAKASZ:**

Verekedés minden olyan kísérlet, amikor egy játékos, edző, vagy mezt viselő kerettag megpróbál megütni egy ellenfelet valamilyen harcias jelleggel, és az semmilyen kapcsolatban nincs a futballal. Ilyen cselekmény többek között, de nem csak ezeket beleértve:

- a: Egy kísérlet az ellenfél megütésére vagy rúgására karral, kézzel vagy lábbal, függetlenül attól, hogy történt-e kontaktus.
- b: Minden olyan sportszerűtlen viselkedés az ellenfél irányába, amely az ellenfelet arra sarkallja, hogy megbosszulja azt verekedéssel (Szabály 9-2-1 {a sportszerűtlen cselekedetokről} és Szabály 9-5-1 {a verekedésről}).

## **33. PARAGRAFUS: Három-és-egy alapelv**

#### **2-33-1. SZAKASZ:**

A három-és-egy alapelv a büntetések végrehajtásának alapelve, amely akkor alkalmazandó, ha a szabálytalanság büntetésének definíciója nem határozza meg a végrehajtás pontját (enforcement spot). Ennek az elvnek az alkalmazását a Szabály 10-2-2-c pontja írja le.

## **34. Szerelési zóna (tackle box)**

#### **2-34-1. SZAKASZ:**

- a: A szerelési zóna (tackle box) egy téglalap alakú terület, melyet a neutrális zóna, oldalról a snappertől öt yardnyira meghúzott és az oldalvonalakkal párhuzamos egyenesek, valamint az A-csapat alapvonalja határol. (Pontos leírás a „D” Függelékben.)
- b: A tackle box megszűnik, amikor a labda elhagyja azt.

## 35. Targeting

### 2-35-1. SZAKASZ:

Targeting azt jelenti, hogy egy játékos célba veszi az ellenfél egyik játékosát azzal a céllal, hogy az ellenfelet olyan erőteljes kontakttal támadja, amely túlmutat egy szabályos szerelés vagy blokkolás végrehajtásán, vagy a labda megjátszásán. A targeting jelei a következők, nem kizárólagosan:

- a: Elrugaszkodás: egy játékos fölfelé és előre felé elrugaszkodik teljes testével a talajról mindkét lábával, és úgy támadja ellenfelét, hogy annak fejénél vagy nyakánál (illetve annak környékén) történjen az erőteljes kontaktus.
- b: Egy lehajlás/összekuporodás, amely után a játékos fölfelé és előre felé elrugaszkodik teljes testével, és úgy támadja ellenfelét, hogy annak fejénél vagy nyakánál (illetve annak környékén) történjen az erőteljes kontaktus, még akkor is, ha egy vagy két lába eközben még mindig a talajon van.
- c: Sisakkal, vállal, alkarral, kézzel vagy könyökkel előre felé támadja ellenfelét annak fejénél vagy nyakánál (illetve annak környékén).
- d: Fej lehajtása a támadás előtt úgy, hogy az erőteljes kontaktust a sisak tetejével kezdeményezi a játékos.

# 3. SZABÁLY - Játékrészek, időbeli tényezők és cserék

## 1. PARAGRAFUS: Játékrészek kezdete

### Pregame, első és harmadik negyed

#### 3-1-1. SZAKASZ:

- a: A mérkőzés megkezdése előtt, a bemelegítés alatt a csapatok kötelesek a megegyezés szerinti térfelükön tartózkodni. Ez a térfél alapesetben a csapatterületről a pályával szemben állva a pálya bal fele, a felezővonalától 5 yard-ra lévő vonalig. („D” Függelék)
- b: Mikor egy csapat kerettagja a pálya közvetlen környezetébe (playing enclosure) lép még az előtt, hogy a játékvezetők a csapatkapitányokat az érmefeldobáshoz kísérik, a csapat vezetőedzőjének vagy segédedzőjének jelen kell lennie a pályán.
- c: Amint a csapatok kerettagjai a pálya közvetlen környezetében (playing enclosure) tartózkodnak miután már a játékvezetők jogköre alá tartoznak, viselniük kell a mezüket vagy látható számozással kell rendelkezniük. Minden játékosnak, akinek a száma nem látható, el kell hagynia a pálya közvetlen környezetét (playing enclosure). **(A.R. 3-1-1:I)**
- d: Minden félidő kickoff-fal kezdődik.
- e: A referee három perccel a mérkőzés tervezett kezdete előtt a félpályánál a két csapat maximum négy-négy csapatkapitánya és egy másik játékvezető jelenlétében pénzfeldobással eldönti a választás jogát. A vendégcsapat kijelölt csapatkapitánya választ először a feldobáskor. A második félidő előtt a referee megkérdezi a csapatok második félidei választásait.
- f: A pénzfeldobás alatt a csapatok kötelesek a számukra kijelölt csapatterületen maradni. A pénzfeldobás akkor kezdődik, amikor a csapatok kijelölt kapitányai az oldalvonalon belülré lépnek, és akkor van vége, amikor a csapatkapitányok visszatérnek az oldalvonalhoz.

#### **BÜNTETÉS: [f pont] 5 yard büntetés a succeeding spot-ból [S19: IPR]**

- g: A pénzfeldobás győztese az alábbiak közül köteles egyet választani:
  - 1. Megjelölni, hogy melyik csapat végezze el a kickoff-ot.
  - 2. Megjelölni, hogy melyik gólvonalat fogja védeni a csapata. **(Kivétel:** Ez az opció nem választható, ha csak egy kapu van a mérkőzésen (Szabály 1-2-5-f).)
  - 3. Elhalasztani a választását a második félidőre.
- h: Az ellenfél ezután a még rendelkezésre álló fenti 1. vagy 2. opció valamelyikét választhatja.
- i: Ha a pénzfeldobás győztese a fenti 3. opciót választotta, akkor az ellenfél választása után a fennmaradó opciók (fenti 1. vagy 2. opció) valamelyikét is választania kell.
- j: A második félidő előtt a pénzfeldobás vesztese, vagy a győztese, ha a fenti 3. opciót választotta, a fenti 1. vagy 2. opció valamelyikéből köteles egyet választani. Az ellenfél ezután a még rendelkezésre álló opciók valamelyikéből választ.

#### **Jóváhagyott döntés 3-1-1**

- i. *Miután a mérkőzés játékvezetői felelnek a mérkőzés szabályszerű lebonyolításáért, néhány játékos a hazai csapatból mez nélkül belép a pálya közvetlen környezetébe (playing enclosure), de nem látható a számozásuk. Döntés: Azok a játékosok, akiken nincs jól látható mez, vagy nem látható a számuk, kötelesek azonnal elhagyni a pálya közvetlen környezetét. Pályán tartózkodó vezetőedző vagy segédedző(k) segíthet(nek) ebben a helyzetben. [Szabály 3-1-1-c pontja alapján]*

## Második és negyedik negyed

### 3-1-2. SZAKASZ:

Az első és második, valamint a harmadik és negyedik negyedek között a csapatok térfelet cserélnek, és ezután az ellenkező gólvonalat fogják védeni. **(Kivétel:** Szabály 1-2-5-f-2-d {*arról, hogy nem lesz térfélcseré, ha csak egy kapu van*}.)

- a: A labdát a gólvonalakhoz és az oldalvonalakhoz viszonyítva pontosan ugyanarra a helyre kell helyezni, ahol az előző negyed végén volt.
- b: A labdabirtoklás joga, a kísérlet száma és a megteendő távolság változatlan marad.

## Hosszabbítás

### 3-1-3. SZAKASZ:

A hosszabbításokra vonatkozó szabályokat kell alkalmazni akkor, amikor az eredmény döntetlen a négy negyed lejátszása után. **(Kivétel:** Különböző versenysorozatok versenykiírásában szerepelhet olyan szabályozás, ami alapján az alapszakaszbeli mérkőzések végén nincs hosszabbítás. Ebben az esetben a mérkőzés befejezettnek tekintendő, és a végeredmény döntetlen lesz.) A hosszabbításban is az IFAF rendes játékidőre vonatkozó szabályait kell alkalmazni az alábbi kivételekkel:

- a: A játékvezetők a rendes játékidő letelte után azonnal utasítják mindkét csapatot, hogy a saját csapatterületükre menjenek vissza. A játékvezetők összegyűlnek a félpályánál, és átbeszélnek a hosszabbításra vonatkozó szabályokat.
- b: A játékvezetők a pálya közepére kísérik a csapatkapitányokat (Szabály 3-1-1) a pénzfeldobáshoz. A referee a két csapat maximum négy-négy csapatkapitánya és egy másik játékvezető jelenlétében pénzfeldobással eldönti a választás jogát. A vendégcsapat kijelölt csapatkapitánya választ először a feldobáskor. A pénzfeldobás győztese nem halaszthatja el a választást, és az alábbiak közül köteles egyet választani:
  - 1. Támadás vagy védekezés, úgy, hogy a támadók a birtokolt támadássorozatot az ellenfél 25-yardos vonaláról kezdik.
  - 2. A pálya melyik végét használják a csapatok a hosszabbítás során mindkét birtokolt támadássorozathoz.
- c: A pénzfeldobás vesztese a győztes által nem választott opciót kell meghatározza az első hosszabbításra. Ha további hosszabbításokra kerül sor, akkor őt illeti meg az első választás joga minden második hosszabbítás alkalmával.
- d: **Hosszabbítás definíciója:** Egy hosszabbítás két birtokolt támadássorozatból áll, amelyek során mindkét csapat az ellenfél 25-yardos vonalán (feltéve, hogy azt egy büntetés másként nem rendeli) snap-pel hozza játékba a labdát a hash mark-on vagy azon belülről, azon a térfélen, amelyiket a pénzfeldobásnál megjelöltek. A snap-et a 25-yardos vonal közepéről kell elvégezni, kivéve, ha a támadó csapat a labdát annak játékra alkalmassá nyilvánítása előtt máshová nem teteti a hash mark-okra vagy azon belülre. A labdát annak játékra alkalmassá nyilvánítása után már csak egy csapaticskérés árán lehet máshová helyezni, kivéve, ha ezt megelőzi egy A-csapat által elkövetett szabálytalanság vagy egymást kioltó szabálytalanságok.
- e: **Birtokolt támadássorozat:** Mindkét csapat megtartja a labdát egy birtokolt támadássorozat során addig, amíg az adott csapat pontot szerez, vagy addig, ha már nem tud egy újabb első kísérletet (first down) szerezni. A labda élő marad a csapat-labdabirtoklás cseréje után addig, míg azt halottá nem nyilvánítják. Mindazonáltal az A-csapat nem érhet el újabb first down-t (first & 10), ha az visszaszerzi a labdabirtoklást, miután a csapat-labdabirtoklás joga már egyszer felcserélődött a kísérlet során. **(A.R. 3-1-3:I-IX)**

A harmadik hosszabbítástól kezdve a birtokolt támadássorozat egy 2-pontos kísérlet lesz a 3-yardos vonalról, hacsak ezt egy büntetés máshova nem helyezi. Az A- és B-csapat jelölése ugyanaz, mint a Szabály 2-27-1 pontjában.

- f: **Pontszerzés:** A rendes játékidő és a hosszabbítás során több pontot elérő csapat lesz a mérkőzés győztese. Minden hosszabbításban mindkét csapat azonos számú birtokolt támadássorozatot vezethet, ahogy azt a fenti (e) pontban szabályozzák, kivéve, ha a B-csapat szerez pontot (nem try kísérlet közben). A második hosszabbítástól kezdve a TD-t elérő csapatnak 2-pontos try kísérletet kell megpróbálnia. Ugyan nem szabálytalan, de ilyenkor az A-csapat 1-pontos try kísérlete nem fog pontot eredményezni. **(A.R. 3-1-3:X, XV).**
- g: **A csapat-labdabirtoklás cseréje után elkövetett szabálytalanságokra** speciális szabályok vonatkoznak. (Szabály 10-2-7) **(A.R. 3-1-3:XI-XIV.)** {Ezek a következők:  
*Bármely csapat által elkövetett szabálytalanság miatt megítélt büntetéseket a szabályok értelmében törölni kell. (Kivéve: személyi hiba (personal foul), unsportsmanlike conduct szabálytalanság, halott labda személyi hiba (personal foul) és olyan élő labda szabálytalanságok, amelyek halott labda szabálytalanságként kerülnek büntetésre, a következő kísérlet során lesznek végrehajtva.)*  
*A kísérlet során szabálytalanságot elkövető csapat pontszerzését törölni kell. (Kivétel: Halott labda szabálytalanságként büntetett élő labda szabálytalanság.)*  
*Ha mindkét csapat szabálytalankodik a kísérlet során, és a B-csapat nem szabálytalankodott a labdabirtoklás cseréje előtt, akkor a szabálytalanságok kioltják egymást és a kísérletet nem kell megismételni. Try kísérlet esetén vége van a try kísérletnek. (Kivételek: A személyi hiba (personal foul), sportszerűtlen magatartás (unsportsmanlike conduct), halott labda personal foul és az olyan élő labda szabálytalanságok, amelyeket halott labda szabálytalanságokként kezelünk, miatt kiszabott büntetések egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból kerülnek végrehajtásra. Lásd Szabály 8-3-5.)}*
- h: **Időkérések:** Mindkét csapatnak egy-egy lehetősége van az időkérsre [mind az első, mind pedig a második hosszabbítás során](#). [A harmadik hosszabbítástól mindkét csapatnak egyetlen időkérs áll rendelkezésre a mérkőzés végéig](#) (Szabály 3-3-8 {[az időkérs hosszáról](#)}). A rendes játékidőben fel nem használt időkérséket nem lehet átvinni a hosszabbítás(ok)ra. A hosszabbításban fel nem használt időkérséket nem lehet átvinni a következő hosszabbítás(ok)ra. A hosszabbítások között kikért időkérsékekkel a következő hosszabbítást terhelik. A média időkérs csak [az első és a második hosszabbítás után](#) engedélyezett. A csapatidőkérsét nem lehet meghosszabbítani a média kérésére. A hosszabbítás(ok) akkor kezdődik, amikor a labdát először snap-pel játékba hozzák.
- i: [Média időkérs hiányában a második hosszabbítás után egy kötelező 2 perces szünet következik.](#)

### **Jóváhagyott döntés 3-1-3**

- I. Egy nem try kísérlet során a B-csapat TD-t szerez, miután elfogott (interception) egy előre passzt, vagy elfogott/visszaszerzett egy fumble-t vagy hátra passzt, vagy visszavitt egy blokkolt field goal kísérletet. **DÖNTÉS:** A hosszabbításnak és a mérkőzésnek vége van, a B-csapat nyert. [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]
- II. A hosszabbítás első birtokolt támadássorozata során a B-csapat elfog (interception) egy előre passzt, vagy elfog/visszaszerz egy fumble-t vagy hátra passzt, de nem szerez TD-t. **DÖNTÉS:** Az A-csapat birtokolt támadás-sorozata véget ér, és a B-csapat támadhat a saját birtokolt támadássorozatában. A B-csapat akkor válik A-csapattá, amikor a referee játékra alkalmassá nyilvánítja a labdát. [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]
- III. A hosszabbítás első birtokolt támadássorozata alatt az A-csapat field goal kísérlete során a labdát blokkolják, így a labda nem keresztezi a neutrális zónát. Az A-csapat visszaszerzi a labdát és TD-t ér el. **DÖNTÉS:** 6 pont az A-csapatnak és a B-csapat kezdi a saját birtokolt támadássorozatát a try kísérlet után. [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]

- IV. Az A-csapat field goal kísérlete során a rúgást blokkolják, így a labda nem keresztezi a neutrális zónát. Az A23 játékos visszaszerzi a labdát, majd ezután a megteendő távolság pontja előtt viszik őt földre (vagyis egy újabb first down-t ér el). **DÖNTÉS:** Az A-csapat megtartja a labdabirtoklás jogát, hogy folytassa a saját birtokolt támadássorozatát. A-csapat labdája, first & 10. [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]
- V. Az A-csapat első, második, vagy harmadik kísérletére field goal-t kísérel meg, ami során a labdát blokkolják, így a labda nem keresztezi a neutrális zónát. Az A23 játékos visszaszerzi a labdát, majd ezután a megteendő távolság pontja mögött viszik őt földre (nem ér el újabb first down-t). **DÖNTÉS:** A-csapat labdája és következő kísérlet következik. [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]
- VI. A hosszabbítás első birtokolt támadás-sorozatában a B-csapat megszerzi a labdabirtoklást, majd ezután elveszti a labdát, az A-csapat visszaszerzi azt és (a) TD-t ér el; (b) nem szerez TD-t. **DÖNTÉS:** (a) A pontszerzés érvényes, 6 pont az A-csapatnak. Mindkét ((a) és (b)) esetben az A-csapat birtokolt támadássorozata véget ér, és a B-csapat kezdi a saját birtokolt támadássorozatát. {Az (a) esetben a try után jön B-csapat, míg a (b) esetben, mivel labdabirtoklás cseréje után A-csapat már nem szerezhet újabb first down-t, ezért B-csapat fog következni.} [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]
- VII. A hosszabbítás első birtokolt támadássorozatának második kísérletében az A-csapat elejti a labdát (fumble), amely bekerül a B-csapat célterületére. A B-csapat visszaszerzi a labdát (recovery), és az ott a B-csapat saját célterületén B-csapat birtokában halottá is válik. **DÖNTÉS:** Az A-csapat birtokolt támadássorozata véget ér, és a B-csapat birtokolt támadássorozata kezdődik. [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]
- VIII. A hosszabbítás első birtokolt támadássorozatában a B10 játékos elfog (interception) egy előre passzt a saját 6-yardos vonalánál, majd ezután a labda B10 birtokában halottá válik B-csapat célterületén. **DÖNTÉS:** Safety, 2 pont az A-csapatnak, az A-csapat birtokolt támadássorozata véget ér. A B-csapat birtokolt támadássorozata következik a 25-yardos vonalról. First & 10 a pálya azonos végén. [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]
- IX. Az A-csapat field goal kísérletét, amit még nem érintettek meg a neutrális zóna előtt addig, amíg a B17-es játékos muff-olja a labdát az 5-yardos vonalon. Ezután az A75-ös játékos visszaszerzi azt a 3-yardos vonalon. **DÖNTÉS:** Az A-csapat birtokolt támadássorozata folytatódik: first & goal az A-csapat javára a 3-yardos vonalon. {Mivel B-csapat játékos nem birtokolta a labdát, csak hozzáért, ezért nem is volt labdabirtoklás csere, így A-csapat szerezhet újabb first down-t.} [Szabály 3-1-3-e pontja alapján]
- X. A hosszabbítás első birtokolt támadássorozata során az A-csapat TD-t ért el. A try kísérlet során a B-csapat elfog (interception) egy passzt, és visszaviszi az A-csapat célterületére 2 pontért. **DÖNTÉS:** A B-csapat kezdeheti meg a saját birtokolt támadássorozatát a 25-yardos vonalról. Az állás a hosszabbításban: 6-2 A-csapat javára! [Szabály 3-1-3-f pontja alapján]
- XI. A hosszabbítás során az A-csapat első birtokolt támadássorozatának vége után, a B-csapat egy halott labda személyi hiba (personal foul) szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** A B-csapat kezdi a saját birtokolt támadássorozatát, first & 10 a 40-yardos vonalról. [Szabály 3-1-3-g pontja alapján]
- XII. A hosszabbítás első birtokolt támadássorozatában az A12 játékos eldob egy előre passzt, és az A-csapat egy illegal shift szabálytalanságot követ el. B25 elfogja a passzt (interception), majd a B38 játékos (a) clipping, vagy (b) egy kirívóan durva személyi hiba (flagrant personal foul) szabálytalanságot követ el, mielőtt B25 játékos TD-t érne el. **DÖNTÉS:** A pontszerzés nem érvényes. A szabálytalanságokat törölni kell és a kísérletet nem ismétlik meg. {De B-csapat personal foul büntetését kimérik a következő kísérletnél.} Az A-csapat birtokolt támadássorozatának vége van, és B-csapat kezdi meg a birtokolt támadássorozatát a 40-yardos vonalról. (b) A B38 játékos kizárásra kerül. [Szabály 3-1-3-g pontja alapján]
- XIII. Az első hosszabbítás második birtokolt támadássorozatában a B25 játékos elfog egy passzt (interception), és a labdával áthalad az A-csapat gólvonalán. A visszafutás közben a B79 egy clipping szabálytalanságot követ el a felpályánál. **DÖNTÉS:** Nincs TD. Vagy vége van a mérkőzésnek, vagy a következő hosszabbítás következik: first & 10 a 12,5-yardos vonalról vagy a 40 yardos vonalról, hiszen a büntetést átviszik a következő hosszabbításra. [Szabály 3-1-3-g pontja alapján]
- XIV. A hosszabbítás első birtokolt támadássorozatában a B37 játékos elfog egy előre passzt (interception), és előtte tiszta a pálya a gólvonalig, de egy obszcén jelet mutat a legközelebbi ellenfelének. **DÖNTÉS:** B-csapat pontszerzése nem érvényes, és a büntetést átviszik a következő birtokolt támadássorozatra. A B-csapat kezdi meg a birtokolt támadássorozatát a büntetés végrehajtása után a 40-yardos vonalról, first & 10 (Szabály 3-1-3, Szabály 10-2-7-a {a personal foul szabálytalanságok végrehajtásáról a hosszabbítások során labdabirtoklás cseréje után – átviszik} és Szabály 10-2-7-b {arról, hogy a hosszabbítás során labdabirtoklás cseréje után elkövetett szabálytalanságok elkövetőjének csapatának pontszerzését törölni kell}) [Szabály 3-1-3-g pontja alapján]
- XV. A harmadik vagy ezután következő hosszabbítás során B-csapat elfog egy passzt (interception) és visszaviszi egy 2-pontos TD-re. **DÖNTÉS:** A mérkőzésnek vége. B-csapat nyert. Nincs szükség arra, hogy

## 2. PARAGRAFUS: Játékidő és játékmegszakítások

### Játékrészek hossza és játékmegszakítások

#### 3-2-1. SZAKASZ:

Egy mérkőzés teljes hossza 48 perc, amely négy, egyenként 12 perces játékrészre van osztva. Az első és második negyed (első félidő), valamint a harmadik és negyedik negyed (második félidő) között egyperces szünetek vannak. **(Kivétel:** Az első és második, valamint a harmadik és negyedik negyedek közötti 1 perces szünetek média-időkéréssel meghosszabbíthatóak.)

A versenysorozat szervezője módosíthatja a mérkőzés teljes idejét 60, 48, 40 vagy 32 percre úgy, hogy mindegyik játékrész egyforma hosszúságú legyen.

- a: Egyetlen játékrész sem tekinthető befejezettnek, amíg a labda nem vált halottá és a referee nem nyilvánítja a játékrészt befejezettnek. [S14]
- b: A félidők közötti szünet 20 perc. A versenysorozat szervezőjének és a csapatok képviselőinek kölcsönös beleegyezésével a mérkőzés előtt megegyezhetnek ennek módosításáról. A félidők közötti szünet azonnal megkezdődik a második játékrész vége után a referee óraindítás-jelére [S2].
- c: Az első félidő végén, miután a csapatok elhagyták a pályateret és a referee (1) tisztázta az utolsó játékot a pályán lévő játékvezetői csapattal; (2) tisztázta az utolsó játékot a video judge-dzal (amennyiben van ilyen); és (3) nincs vezetőedzői videós visszánézésre vonatkozó kérelem (challenge), a referee befejezettnek nyilvánítja az első félidőt. Miután a referee befejezettnek nyilvánította az első félidőt, már nem lehetséges az előző játék további visszánézése.
- d: A mérkőzés rendezői határozzák meg a félidei szünetben tervezett programok menetrend-jét. A pálya legkésőbb három perccel a második félidő kezdő kirúgása (kickoff) előtt a csapatok tagjainak rendelkezésére kell álljon. A félidei szünetben bármilyen csapattag a pálya közvetlen környezetébe csak a csapatának egy kísérőjével léphet. Ha egy rúgó vagy más csapattag a pálya környezetébe lépne mielőtt a pálya a rendelkezésükre állna, úgy akkor azt csak a saját csapatterületére korlátozva teheti meg.
- e: Erősen javasolt, hogy a mérkőzés rendezője a kezdő kickoff-ot minimum 4 órával a sötétedés előttre tervezze (a sötétedés a helyi naplementét jelenti, vagy azt az időpontot, amikor a mesterséges fényeket, világítást ki kell kapcsolni)
- f: Ha egy mérkőzés kezdése több mint 5 perccel csúszik, és a mérkőzés a sötétedés előtt kevesebb mint 3,5 órával kezdődik, akkor a játékidő maximum 48 perc lehet.
- g: Ha egy mérkőzés kezdése több mint 5 perccel csúszik, és a mérkőzés a sötétedés előtt kevesebb mint 3 órával kezdődik, akkor a játékidő maximum 40 perc lehet. **(A.R.3-2-1:I)**

#### Jóváhagyott döntés 3-2-1

- I. Egy mérkőzés kezdőrúgását 3 órával a sötétedés előttre írták ki. (a) A kezdőrúgás a tervezett időben történik. (b) A kezdőrúgás 5, vagy több mint 5 perccel csúszik. **DÖNTÉS:** (a) A mérkőzés ideje a versenykiírás szerint lesz meghatározva (alapesetben 48 perc). (b) A mérkőzés hossza maximum 40 perc-ben lesz limitálva. [Szabály 3-2-1-g pontja alapján]

## Időmérés korrekciója

### 3-2-2. SZAKASZ:

A mérkőzés megkezdése előtt a játékrészek hossza és/vagy a félidők közötti szünet a referee által lerövidíthető, ha véleménye szerint a sötétedés, vagy bármilyen más külső tényező veszélyeztetheti a mérkőzés befejezését. A játékrészeket úgy kell lerövidíteni, hogy azok egyenlő hosszúságúak legyenek, ha a rövidítésre még a mérkőzés megkezdése előtt került sor.

- a: A mérkőzés során bármikor lerövidíthető a hátralévő játékrész(ek) és a szünetek hossza a két vezetődző és a referee közös megegyezése alapján. **(A.R.3-2-2:I)**
- b: Ha bármilyen időmérési hibát észlelnek a mérkőzés órájának (game clock) kezelése során, akkor az órát megfelelően korrigálhatják, de csak abban a játékrészben, amelyikben a hiba történt.
- c: Ha a referee pontosan tudja, hogy mennyi idő telt el, akkor a mérkőzés óráját (game clock) helyreállíthatja és a megfelelő módon indíthatja.
- d: A játék-órán (play clock) történt hibákat a referee javíthatja, és ezután ezt az órát újra kell indítani. (Szabály 2-29-2 {a játék-óráról}).
- e: Ha a játék-órával (play clock) mért időt (25 vagy 40 másodpercet) a csapatokon kívülálló okok miatt kell félbeszakítani (anélkül, hogy pontosan ismernék a mérkőzés óráján eltelt időt), akkor a játék-órát újra kell indítani, a mérkőzés óráját pedig a Szabály 3-2-4-b pontjában leírtak szerint kell újra elindítani.
- f: A 40/25 másodperces játék-órát (play clock) el kell indítani még akkor is, ha futó mérkőzés-óránál a negyedből kevesebb mint 40/25 másodperc van hátra.
- g: A mérkőzés óráját (game clock) nem állítják meg, ha a játék-órát **elindították vagy nem indították el** a Szabály fenti f pontjával ellentétben.
- h: Azokon a mérkőzéseken, ahol videóbíró is közreműködik, ott az időváltoztatásokat a Szabály 12-1-2-a-12 pontja szabályozza.

#### **Jóváhagyott döntés 3-2-2**

- i. *A félidei szünetben az eredmény 56-0. A vezetődzők és a referee egyetértenek abban, hogy a 3. és 4. negyedet rövidítsék le 10 percesre. Az edzők abban is megállapodnak, hogy a második félidőt „futó órával” játsszák le, így például arról is megegyeznek, hogy a mérkőzés-órát nem állítják meg. **DÖNTÉS:** A hátralévő negyedeket le lehet rövidíteni 10 percre. A „futó óra” alkalmazása a mindenkor érvényes versenyszabályzattól függ a Szabály 3-3-2 pontja {a mercy rule-ról} szerint. Ha a 3-3-2 szabály nincs érvényben, a normál óra szabályok érvényesek az egész mérkőzésre. [Szabály 3-2-2-a pontja alapján]*

## Negyedek meghosszabbítása

### 3-2-3. SZAKASZ:

- a: A negyedet meg kell hosszabbítani egy időntúli kísérlet erejéig, ha a kísérlet során, amely alatt az idő lejárt a második vagy a negyedik negyedben, egy vagy több feltétel teljesül az alábbiak közül (amennyiben ez nem futó óra, mercy rule periódus alatt történik) {mercy rule alatt nincs negyed meghosszabbítása} **(A.R. 3-2-3:I-VIII):**
  - 1. Egy büntetést elfogadnak élő labda szabálytalanság(ok) miatt (**kivétel:** Szabály 10-2-5-a {TD-nél a pontszerző csapat átviheti a büntetést a pontot nem elérő csapat personal foul és unc szabálytalanságai miatt try-ra, következő kickoff-ra, hosszabbításra} és 10-2-5-d {sikeres field goal esetén a pontszerző csapat átviheti a büntetést a pontot nem elérő csapat personal foul és unc szabálytalanságai miatt következő kickoff-ra, hosszabbításra}). A vétlen csapat választása alapján a negyedet *nem* kell meghosszabbítani, ha a szabálytalanságot a labdát birtokló csapat követte el, és a szabálytalanság büntetési tétele kísérletvesztést is magában foglal. **(A.R. 3-2-3:VIII)**

2. A vétlen csapat választása alapján egy szabálytalan érintés (illegal touching) büntetés kerül elfogadásra.
  3. Ha offseting (egymást kioltó) szabálytalanságok történtek.
  4. Ha vétlen sípszó hangzik el, vagy egy játékvezető egy hibás jelzéssel halottnak nyilvánítja a labdát.
- b: További időntúli kísérleteket kell játszani mindaddig, amíg a kísérlet mentes nem lesz a Szabály 3-2-3-a (fenti) pontjában felsorolt eseményektől.
- c: Ha egy TD-t érnek el a kísérlet során, amely alatt az idő lejárt az egyik játékrész során, akkor a játékrészt meg kell hosszabbítani a try kísérlet erejéig. **(Kivétel:** Szabály 8-3-2-a {azaz nem kell lejátszani a try kísérletet, ha a negyedik negyed végén az már nem befolyásolja az eredményt, ha a negyedik negyed végén a pontot elérő csapat egy vagy két ponttal vezet és lemond a try kísérletről, ill. ha mercy rule mellett a negyedik negyed véget ér a try snap-je előtt.})

### **Jóváhagyott döntés 3-2-3**

- I. A játékrész meghosszabbítása során, a labda játékra alkalmassá nyilvánítása után, de még a snap előtt az A-csapat elkövet egy szabálytalanságot. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság. Az A-csapatot megbüntetik a szabálytalanságért, majd ezután joga van lejátszani a kísérletet. [Szabály 3-2-3-a pontja alapján]
- II. Az idő lejár az A-csapat kirúgása során a második negyed végén. Az A1 játékos offside szabálytalanságot követett el a rúgásnál. **DÖNTÉS:** Büntetés: 5 yardos büntetés a previous spot-ból vagy a B-csapat futásának végétől vagy a touchback spot-ból, és a játékrészt meghosszabbítják. Megismétlik a kirúgást vagy a B-csapatnak ítélnék egy kísérletet, amely kísérlet alatt az időt nem mérik. [Szabály 3-2-3-a pontja alapján]
- III. Az idő lejár az A-csapat field goal kísérlete során a második negyed végén. A B-csapat offside szabálytalanságot követett el. **DÖNTÉS:** Büntetés: 5 yardos büntetés a previous spot-ból és a játékrészt meghosszabbítják. (Szabály 10-2-2-d-4-a {a basic spotról rúgások esetén, ha nem a pske szerint kell végrehajtani, ebben az esetben previous spot}). {Ha a field goal sikertelen volt, vagy ha egyéb taktikai okból nem a kísérlet végeredményét választja az A-csapat.} [Szabály 3-2-3-a pontja alapján]
- IV. Az A-csapat egyik játékosa akadályozza az ellenfelét egy rúgás elkapása közben (nem try kísérlet során), mialatt a kísérlet során az idő lejárt az első negyedben. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yardos büntetés a szabálytalanság pontjától. A játékrészt nem hosszabbítják meg, és a büntetést a második negyed elején fogják végrehajtani. [Szabály 3-2-3-a pontja alapján]
- V. Az A-csapat TD-t ér el, mely kísérlet során az idő lejárt. A TD után, de még a try kísérlet előtt az egyik csapat szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** A játékrészt csak a try kísérlet erejéig hosszabbítják meg. A büntetést a try kísérlet, a következő kickoff során vagy a hosszabbítás során kell végrehajtani. [Szabály 10-2-5-c {ugyanerről}, és Szabály 3-2-3-a pontja alapján]
- VI. Az A-csapat TD-t ér el, mely kísérlet során az idő lejárt. Az A-csapat sikeres try kísérlete során a B-csapat szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** A játékrészt nem hosszabbítják meg a kickoff-ra. Az A-csapat elfogadhatja a büntetést, és megismételheti a try kísérletet, vagy eltöröltheti a büntetést és elfogadhatja a pontszerzést. Egy személyi hiba (personal foul) vagy unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt megítélt büntetést {a kísérlet eredményének elfogadása mellett is kérhet az A-csapat, ebben az esetben} a következő kickoff során vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból kell végrehajtani. [Szabály 10-2-5-e {ez többek között a továbbiakban említett 8-3-3-b-1 pontra utal}, Szabály 3-2-3-a és Szabály 8-3-3-b-1 pontja {a try kísérletek során labdabirtoklás cseréje előtt elkövetett B-csapat szabálytalanságok miatti opciókról} alapján]
- VII. Az A-csapat TD-t ér el, mely kísérlet során az idő lejárt. A try kísérlet után az egyik csapat elkövet egy halott labda szabálytalanságot. **DÖNTÉS:** A try kísérletet megismételhetik egy elfogadott büntetés miatt, ha élő labda szabálytalanság történt a try kísérlet során; ebben az esetben a halott labda szabálytalanságért megítélt büntetés is a megismélt try kísérlet során lesz végrehajtva. A játékrészt nem hosszabbítják meg egy halott labda szabálytalanság miatti büntetés végrehajtására. Ha a büntetést elfogadják, akkor azt a következő negyed elején lévő kickoff során, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból hajtják végre. [Szabály 10-2-5-e {ez többek között a továbbiakban említett 8-3-3-d-2 és 8-3-5 pontra utal}, Szabály 3-2-3-a, Szabály 8-3-3-d-2 {arról, hogy try kísérlet során elkövetett olyan élő labda szabálytalanságok esetén, amiket halott labdaként büntetnek, a büntetés átvihető, de ha a try-t megisméltik, akkor azt akkor kell végrehajtani} és Szabály 8-3-5 pontja {arról, hogy try kísérlet

után elkövetett halott labda szabálytalanságok esetén a büntetés átvihető, de ha a try-t megismétlik, akkor azt akkor kell végrehajtani} alapján]

VIII. Az idő lejár az első féldőben egy olyan kísérlet alatt, amikor A12 játékos a neutrális zóna előtt eldob egy sikeres előre passzt az A88 játékosnak a B-csapat célterületére. **DÖNTÉS:** B-csapat kéri a büntetést, hogy eltöröljék a pontszerzést, és a vétlen csapat döntése alapján a negyedek nem hosszabbítják meg, mivel a büntetés magában foglal kísérletvesztést (loss of down) is. {Bár kérhetné B-csapat a játékrész meghosszabbítását, de nyilvánvalóan nem fogja kérni, hiszen nem akar még egy – következő – lehetőséget adni az A-csapatnak.} Az első féldő véget ért. [Szabály 3-2-3-a-1 és Szabály 3-2-3-a pontja alapján]

## Időmérő berendezések

### 3-2-4. SZAKASZ:

#### a: **Mérkőzés órája (game clock)**

A játékidőt vagy egy stopperórával egy pályán lévő játékvezető méri; vagy egy olyan órával mérik, amelyet egy asszisztens kezel az egyik kijelölt játékvezető felügyelete mellett. A játékidőt mérő óra fajtáját és a mérkőzés-óra kezelőjének helyét a mérkőzés rendezői határozzák meg. A mérkőzés-óra kezelője tartózkodhat az oldalvonal mellett vagy a sajtópáholyban. Ha a mérkőzés órájának kezelője a sajtópáholyban foglal helyet, akkor javasolt, hogy a helye a gólvonalak között legyen. Az óra kezelőjének helyét úgy kell kialakítani, hogy a közönség ne tudja megzavarni, és közvetlen és zavartalan rálátása legyen a pálya minden pontjára. A mérkőzés-órán ne legyenek tized másodpercek megjelenítve.

#### b: **40-másodperces játék-óra (play clock)**

1. Amikor egy játékvezető jelzi, hogy a labda halottá vált, akkor a játék-óra 40 másodperctől elkezdi visszaszámolni.
2. Ha a 40-másodperces óra nem indult el, vagy a visszaszámolást meg kell szakítani valamilyen, a játékvezetők vagy az óra kezelőjének hibáján kívüli ok miatt (pl. az óra meghibásodása), akkor a referee-nek meg kell állítania a mérkőzés óráját (game clock), majd jeleznie kell (mindkét nyitott tenyerével a feje felett pumpáló mozdulatokkal) a 40 másodperc visszaállítását a játék-órán, és annak azonnal újbóli el kell indulnia.
3. Ha a 40-másodperces óra fut és bármilyen ok miatt 20 másodpercnél még nem tudták játékra alkalmassá nyilvánítani a labdát, akkor a referee-nek jeleznie kell, hogy a játék-órát állítsák 25 másodpercre. Ha ez csak késlekedéssel valósul meg, játékvezetői időt kell kérnie, és el kell rendelni a játék-óra beállítását 25 másodpercre. Amint lehetséges a játék folytatása, a referee játékra alkalmassá nyilvánítja a labdát [S1], és el kell indulnia a 25-másodpercet mérő játék-órának. A mérkőzés órája snap-re fog újraindulni; kivéve, ha az futott, amikor a referee időt kért – ebben az esetben a mérkőzés órája a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor fog újra elindulni (Szabály 3-3-2-f {arról, hogy a snap felülírja a jelre való óraindítást}). **(A.R. 3-2-4:I-III)**

#### c: **25-másodperces játék-óra (play clock):**

Ha valamelyik játékvezető jelzi a mérkőzés órájának megállítását a következő okok valamelyike miatt, akkor a **játék-órát** 25 másodpercre kell beállítani:

1. Büntetés végrehajtása.
2. Csapatidőkérés.
3. Két-perces figyelmeztetés
4. Média-időkérés.
5. A támadó csapat egyik játékosának sérülése, vagy a támadó csapat játékosának sisakjának lejutotele esetén. A játék-órát 40 másodpercre kell állítani, amennyiben a védekező csapat egyik játékosja sérült meg, vagy annak sisakja jött le a fejéről; vagy ha mindkét csapat játékosai sérültek meg, vagy sisakjuk jött le a fejükről. Ez a szabály csak abban az

esetben érvényes, ha a sérülés vagy a sisak lejövetele az egyetlen indok az óra megállítása. **Ha a mérkőzés óráját más itt felsorolt okból is megállították, a játék-órát 25 másodpercre kell állítani.** 25-másodperces játék-órát kell használni minden esetben egy csapatidőkérés vagy két-perces figyelmeztetés után. **(A.R. 3-2-4:V)**

6. Mérés (Measurement).
7. Ha a B-csapat első kísérletet (first down) szerzett, kivéve egy kirúgás (free kick) után.
8. Rúgó kísérlet után (kivéve egy kirúgás után), ami után a B-csapat fogja snap-pel játékba hozni a labdát.
9. Pontszerzés után, kivéve A-csapat TD után (nem try kísérlet).
10. Minden játékrész kezdése esetén.
11. Egy birtokolt támadássorozat kezdete esetén a hosszabbításban.
12. Videóbíró használata esetén.
13. Egyéb adminisztratív szünet esetén.

Amint lehetséges a játék folytatása, a referee játékra alkalmassá nyilvánítja a labdát [S1], és ekkor elindul a játék-órán a visszaszámlálás.

d: **Berendezések (órák) meghibásodása:**

Ha egy látható 25/40-másodperces játék-óra (a pálya két végén) elromlik, akkor erről a referee-nek azonnal értesítenie kell mindkét vezetőedzőt, és mindkét órát ki kell kapcsolni.

**Jóváhagyott döntés 3-2-4**

- I. Egy futójáték a pályán kívül ért véget, ami után a labda halottá vált, majd elindult a 40 másodperc mérése a játék-órán. Az umpire (vagy center judge) kap egy labdát a line judge-tól, és már éppen helyezné azt, amikor észreveszi, hogy az nem egy szabályos mérkőzéslabda. Kidobja a labdát a line judge-nak, aki megpróbál egy szabályos labdát szerezni a labdaszedőtől. **DÖNTÉS:** Ha a játék-óra 20 másodpercet vagy annál kevesebbet mutat, mielőtt a szabályos labda a pályára kerül és játékra alkalmassá válik, a referee megkísérli visszaállítani a játék-órát anélkül, hogy megállítaná a mérkőzés óráját. Amennyiben a játék-órát nem sikerül gyorsan visszaállítani, a referee időt kér a játék-órát visszaállítják 25 másodpercre és a referee jelzi, hogy a labda játékra alkalmas. A mérkőzés órája snap-re indul, kivéve, ha az futott, amikor a referee megállította azt az időkéressel. [Szabály 3-2-4-b-3 pontja alapján]
- II. Egy futójáték az oldalszéli pályán ért véget, ami után a játékvezetőknek nehézségei vannak egy labda eljuttatásában a hash mark-hoz. Amint a játék-óra a 20 másodperchez közelít, az umpire (vagy center judge) lehelyezi a labdát a földre. Amikor a játékvezetők készen állnak és az umpire (vagy center judge) ellép a labdától, a játék-óra valamivel kevesebbet mutat 20 másodpercnél. **DÖNTÉS:** A mérkőzés órájának megállítása nélkül a referee jelzi („pumpáló” jelzéssel), hogy a játék-órát állítsák 25 másodpercre. Ha a játék-órát gyorsan 25 másodpercre tudták állítani, akkor a mérkőzés óráját nem kell megállítani. Ha az óra kezelője nem reagál gyorsan a referee jelzésére, akkor a referee időt kér, és jelzi a játék-óra beállítását 25 másodpercre, majd a szabályoknak megfelelően elindítja mindkét órát. [Szabály 3-2-4-b-3 pontja alapján]
- III. Az A-csapat TD-t szerez, ami után elindul a 40-másodperces játék-óra (play clock). A mérkőzés megállítása nélkül a referee pozitív megerősítést kap a videóbírótól, hogy a pontszerzés szabályos volt. A játék-óra (a) 20 másodpercet vagy annál többet jelez; (b) 19 másodpercet vagy annál kevesebbet jelez. **DÖNTÉS:** (a) A referee jelzi a center judge-nak vagy az umpire-nek, hogy lépjen el a labdától és engedi a snap elindítását; (b) A referee jelzi, hogy a játék-órát állítsák 25 másodpercre, majd jelzi a center judge-nak vagy az umpire-nek, hogy lépjen el a labdától és engedi a snap elindítását. [Szabály 3-2-4-b-3 pontja alapján]
- IV. Az A-csapat TD-t szerez, ami után elindul a 40-másodperces játék-óra (play clock). A játék-órán már 25 másodpercnél kevesebb idő van, amikor az A-csapat vezetőedzője vagy egyik csapatkapitánya kéri a labda áthelyezését a bal oldali hash mark-ra. **DÖNTÉS:** A játékvezetők nem fogadják el a kérést. Az A-csapat kérhet időkérelmet a labda áthelyezéséhez, ha ezt nem előzte meg egy A-csapat által elkövetett szabálytalanság vagy egymást kioltó szabálytalanságok. [Szabály 8-3-2-c pontja alapján]
- V. 1&10 @A-25. A 4. negyed elején A21 back megkap egy handoff-ot és előrefut 15 yard-ot, majd a pályán belül kerül földre. A játék során A88 holding szabálytalanságot követett el az A-30-on, és (a) B54 sisakja lejön a fejéről a játék során (nem szabálytalanság következtében) vagy (b) B54 megsérül a játék során. **DÖNTÉS:** A88 holding szabálytalanságát a szabálytalanság pontjából büntetjük 10 yard-ért,

1&15 lesz @A-20. Mindkét (a és b) esetben a játék-órát 25 másodpercre kell állítani és mind a játék-óra, mind pedig a mérkőzés órája a referee jelére fog elindulni. [Szabály 3-2-4-c-5 pontja alapján]

- VI. 2&10 @B-40. A mérkőzés végéhez közeledve, A22 8-yardos futása után még azelőtt szerelik, hogy elérné a megteendő távolság vonalát. A mérkőzés órája 1:58-at mutat, amikor A22 a földre kerül. B54 sisakja lejött (nem egy szabálytalanság következményeként) a kísérlet során. **DÖNTÉS:** A mérkőzés óráját megállítják a kétperces figyelmeztetés miatt és mert B54 sisakja lejött. Bár B-csapat játékos sisakja jött le, a játék-órát 25 másodpercre kell állítani a kétperces figyelmeztetés után és a mérkőzés órája snap-pel indul majd. (Ugyanígy járnánk el B-csapat sérülése esetén.)

## Elegendő idő egy kísérletre a labda földredobása (spike) után

### 3-2-5. SZAKASZ:

- a: Amennyiben a mérkőzés-óra megáll és a referee jelzésére fog újra elindulni, és 3 vagy több másodperc maradt a negyedből, a támadócsapat joggal gondolhatja, hogy a labdát közvetlenül a földre dobva (spike, Szabály 7-3-2-f) még elég ideje lesz egy további kísérletre.
- b: Ha a mérkőzés-órán 2 vagy 1 másodperc maradt, akkor már csak egy kísérletre maradt idő. **(A.R. 3-2-5:I)**

#### Jóváhagyott döntés 3-2-5

- I. Egy negyed végéhez közeledve A-csapatnak már nincs több időkérese. A-csapat újabb first down-t ér el és megáll a mérkőzés órája, ami ekkor 0:03-at mutat. A-csapat szeretné spike-olni a labdát, hogy utána még egy kísérletet tudjon indítani. A referee a szabályok szerint megfújja a sípját, ami elindítja a mérkőzés óráját. Az irányító megkapja a snap-et, először a feje fölé emeli a labdát mielőtt egyenesen a földre dobna. A mérkőzés-óra 0:00-t mutat. **DÖNTÉS:** A negyedben lejárt az idő. Bár még volt hátra 3 másodperc, amikor a referee jelzésére az elindult, de nincs arra semmilyen garancia, hogy lesz még elég idő egy további kísérletre a labda spike-olása után. A támadócsapat felelőssége, hogy a spike-ot megfelelő időben hajtsák végre. [Szabály 3-2-5-b pontja alapján]

## 3. PARAGRAFUS: Időkérek: Az óra indítása és megállítása

### Időkéres

#### 3-3-1. SZAKASZ:

- a: Egy játékvezetőnek az időkéres jelét kell mutatni, amennyiben a szabályok megkövetelik az óra megállítást, vagy időkérest kért az egyik csapat vagy a referee. A többi játékvezetőnek meg kell ismételnie az időkéres jelét. A referee dönthet úgy, és kérhet időkérest magának tetszés szerint, ha olyan előre nem látott események történnek, amikről a Szabálykönyv nem rendelkezik. **(A.R. 3-3-1:I-II és IV)**
- b: Amennyiben egy csapatnak már elfogyott minden időkérese, vagy nincs kérhető időkérese {azaz már kért és kapott egyet ugyanabban a halott labda periódusban}, de újból időt szeretnének kérni, akkor a játékvezetőknek figyelmen kívül kell hagyni az időkéresi szándékot (Szabály 3-3-4 {a csapatidőkéresekről}). **(A.R. 3-3-1:V-VI)**
- c: Amint a mérkőzés elkezdődik, a játékosok nem gyakorolhatnak labdával a játéktéren vagy a célterületen, kivéve a félidei szünetet.

#### Jóváhagyott döntés 3-3-1

- I. 3&2 @B-15. A két-perces figyelmeztetés után a második negyedben A45 játékos elejti (fumble) a labdát 3 yard megtétele után. A játékvezetők nem tudják megítélni, hogy ki szerezte meg a labdát, ezért a line judge (karjelzése) megállítja az órát, amíg a labdát megkeresik. Végül a labdát az A45 játékos birtokában találják meg, aki (a) nem tette meg a szükséges távolságot; (b) megtette a szükséges távolságot. **DÖNTÉS:** A 40 másodpercet mérő órát el kell indítani, amikor a labdát halottá nyilvánítják. (a) A referee azonnal elindítja a mérkőzés óráját; (b) a mérkőzés órája a referee jelére indul, amikor a labda játékra alkalmassá lett nyilvánítva. {Mindkét esetben a 40-másodperces játék-óra nem áll meg,

hanem továbbra is fut.) Megjegyzés: Ha a játék-órán kevesebb mint 20 másodperc van, amikor a labdát játékra alkalmassá nyilvánítják, a referee visszaállítja a játék-órát 25 másodpercre. [Szabály 3-3-1-a és 3-3-2-e-1 pontja alapján]

- II. 2. & 12. Az A45 játékos megtesz 6 yardot, majd földre viszik, miközben a labdát birtokolja. A linesman (a „nyalókákat elnézve”) hibásan (karjelzéssel) megállítja az órát. **DÖNTÉS:** Amint a hibát egy játékvezető észrevette, azonnal az óra indításának a jelét kell mutatnia (annak a játékvezetőnek, aki a hibát észlelte). [Szabály 3-3-1-a pontja alapján]
- III. Az A-csapat elejtette (fumble) a labdát, vagy szabad a labda egy hátra passz után. Néhány játékos rávetődik a labdára és „rakás/kupac” keletkezik. **DÖNTÉS:** A területért felelős játékvezető(k)nek meg kell állítania a mérkőzés óráját, de a 40 másodpercet mérő órának el kell indulnia. Amikor biztosak abban, hogy ki birtokolja a labdát, akkor a referee jelzi a következő támadás irányát, és el kell indítani a mérkőzés óráját (a) azonnal, ha az A-csapat szerezte meg a labdát és nem volt meg a first down, vagy (b) a snap-kor, ha a B-csapat szerezte meg a labdát. [Szabály 3-3-2-e-8 pontja alapján {arról, hogy a mérkőzés óráját a referee jelére kell indítani, azt meg kellett állítani, és mindkét csapat felelős azért, hogy a labdát csak késleltetve lehessen játékra alkalmassá nyilvánítani}]
- IV. Egy cipőfűző, védőfelszerelés fűzője, mez elszakad, vagy egy felszerelés eltörik vagy megsérül. **DÖNTÉS:** A játékvezető nem kérhet tetszés szerint időt, hogy a sérült fűzőt, mezt vagy felszerelést kijavítsák, kicseréljék. [Szabály 3-3-1-a pontja alapján]
- V. 3&5 a B-csapat 30-yardos vonalán. A félidő végén járunk és még mindkét csapatnak megmaradt minden időkérese. Az A-csapat készen áll, hogy snap-pelje a labdát, amikor a B-csapat vezetőedzője időt kér, amit meg is adnak a játékvezetők. Az időkéres után mindkét csapat újra formációban van, és a labdát játékra alkalmassá nyilvánították. (a) A B-csapat vezetőedzője időt kér, vagy (b) az A-csapat vezetőedzője időt kér. **DÖNTÉS:** (a) A játékvezetőknek figyelmen kívül kell hagyniuk az időkérést. A B-csapatnak továbbra is 2 időkérese marad, de mivel már kaptak egy időkérést ebben a halott labda periódusban, ezért nincs kérhető időkérésük. (b) Az A-csapat időkérését megadják a játékvezetők. Az A-csapatnak van még fel nem használt időkérese, és mivel még nem kértek időkérést ebben a halott labda periódusban, ezért van kérhető időkérésük. [Szabály 3-3-1-b és 3-3-4-a pontja alapján]
- VI. 3&5 a B-csapat 30-yardos vonalán. A félidő végén járunk és még mindkét csapatnak megmaradt minden időkérese. Az A-csapat készen áll, hogy snap-pelje a labdát, amikor a B-csapat vezetőedzője időt kér, amit meg is adnak a játékvezetők. Az időkéres után mindkét csapat újra formációban van, és a labdát játékra alkalmassá nyilvánították. Éppen a snap előtt A77 false start szabálytalanságot követ el. Az A-csapatot megbüntetik, ezért 3.&10 fog következni. Újra mindkét csapat formációba áll és a labdát játékra alkalmassá nyilvánítják. A B-csapat vezetőedzője ekkor időt kér. **DÖNTÉS:** A játékvezetőknek figyelmen kívül kell hagyniuk az időkérést. A B-csapatnak továbbra is 2 időkérese marad, de mivel már kaptak egy időkérést ebben a halott labda periódusban, ezért nincs kérhető időkérésük. Mivel a false start egy halott labda szabálytalanság, ezért továbbra is ugyanabban a halott labda periódusban vagyunk, mint amikor a B-csapat már kért és kapott egy időkérést, ezért jelenleg B-csapatnak nincs kérhető időkérese. [Szabály 3-3-1-b és 3-3-4-a pontja alapján]

## Óra indítása és megállítása

### 3-3-2. SZAKASZ:

Ha a mérkőzésen a különbség 34 pontnál nagyobb lesz, akkor „futó óra periódus” fog kezdődni. (futó óra periódus – mercy rule) A „futó óra periódus” során a mérkőzés órája csak a lent \*-gal megjelölt okok miatt fog megállni. Minden más (lent felsorolt) esetben a mérkőzés órája futni fog tovább. (Kivétel:

A versenysorozat szervezője a versenykiírásban dönthet az alábbiakról:

1. egyáltalán nem használja a mercy rule-t;
2. nem használja a mercy rule-t az első félidőben; (**A.R. 3-3-2:XIII**)
3. limitálja a mercy rule használatát bizonyos eltelt idő esetére (nem később mint 2 óra 15 perccel a mérkőzés kezdő kickoff-ja után) azokon a mérkőzéseken, ahol élő TV-közvetítés van;
4. vagy csökkentheti a fenti 34 pontos határt.)

**Megjegyzés:** Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken a 34 pontnál nagyobb különbség kialakulása után a hátralévő időben végig a „futó óra periódus” (mercy rule) lesz érvényben a mérkőzésen – függetlenül attól, hogy a különbség esetleg újra 35 pont alá csökkent!

**a: Kirúgás (*free kick*):**

A kirúgás után a mérkőzés órája akkor indul egy játékvezető jelzésére, amikor a labdát szabályosan megérintették a játéktér területén, vagy amikor a gólvonalat keresztezi a labda, miután a B-csapat egyik játékosa szabályosan megérintette azt a saját célterületén. Ezután az órát azonnal megállítják egy játékvezető jelzésére, amikor a labdát a szabályok értelmében halottá nyilvánítják. **(A.R. 3-3-2:VII)**

**b: Scrimmage kísérlet:**

Ha a játékrész egy scrimmage kísérlettel kezdődik, a mérkőzés órája akkor indul, amikor a labdát szabályosan játékba hozzák (snap). Minden más scrimmage kísérlet esetén a mérkőzés órája akkor indul újra, amikor a labdát szabályosan játékba hozzák (snap) (Szabály 3-3-2-d), vagy a referee egy korábbi jelzésére (Szabály 3-3-2-e). A mérkőzés órája (game clock) nem fut try kísérlet alatt, a negyed meghosszabbítása esetén vagy a hosszabbításban. **(A.R. 3-3-2:I-IV)**

**c: Pontszerzés után:**

A mérkőzés óráját meg kell állítani egy játékvezető jelzésére egy TD, egy mezőnygól vagy egy safety után. A fent leírt (a) pont szerint indul a mérkőzés órája ismét, kivéve, ha a pontszerzést törölték egy elfogadott büntetés miatt, vagy ha a kísérletet megismétlik – ebben az esetben a mérkőzés órája akkor indul, amikor a labdát szabályosan játékba hozzák (snap).

**d: Indítás snap-re:**

Az alábbi helyzetek mindegyikében a mérkőzés óráját meg kell állítani egy játékvezető jelzésére. Ha a következő kísérlet snap-pel indul, akkor a mérkőzés órája snap-re indul újra:

1. Touchback (feltéve, ha a B-csapat fogja elindítani a játékot a következő kísérlet során).
2. Az A-csapat labdavívójét, egy fumble-t vagy egy hátra passzt a pályán kívülnek nyilvánítanak bármikor egy két-perces figyelmeztetés után a 2. vagy 4. negyedben. **(Kivétel:** Ha az A-csapat fumble-je előre felé kerül a pályán kívülre, akkor a mérkőzés órája a referee jelére indul újra.)
3. A B-csapat első kísérletet szerez, és ténylegesen ők fogják snap-pelni a labdát a következő kísérletnél. **(A.R. 3-3-2:V).**
4. Sikertelen előre passz (incomplete) esetén.
5. Csapatidőkérés után. \*
6. A labda szabálytalanná válik. \*
7. Egy játékrész véget ér. \*
8. Egy szabályos rúgó kísérlet végén. **(A.R.3-3-2:VI)**
9. Egy visszarúgást hajtanak végre.
10. Egy scrimmage rúgást a neutrális zóna előtt hajtanak végre.
11. Az A-csapat scrimmage kick formációban egy delay of game szabálytalanságot követ el.
12. Két-perces figyelmeztetés. \*

**e: Az óra indítása a referee jelére:**

Az alábbi helyzetek mindegyikében a mérkőzés óráját meg kell állítani egy játékvezető jelzésére. Ha a következő kísérlet snap-pel indul, akkor a mérkőzés órája a referee jelére indul újra (a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor):

1. Az A-csapat újabb első kísérletet szerez a kísérlet során, vagy egy játék, vagy egy büntetés következtében. **(A.R. 3-3-1:I)**
2. Az A-csapat fumble-je a pályát a fumble pontjához képest előre hagyja el.
3. Az A-csapat labdavívójét, egy fumble vagy egy hátra passz a pályán kívülnek lett nyilvánítva egy két-perces figyelmeztetés előtt a 2. vagy 4. negyedben.
4. Egy büntetés végrehajtása miatt. **(Kivétel:** Szabály 3-4-6-b {a 10 másodperc lepörgetéséről: ha lepörgetik, akkor ready-re; ha nincs lepörgetés, akkor snap-re indul az óra.}) \*

5. Egy vagy több játékos vagy játékvezető sérülése miatti időkérés esetén. **(A.R. 3-3-6:I-V)\***
6. Vétlen sípszó esetén.
7. Távolagszmérés esetén. \*
8. Ha mindkét csapat felelős azért, hogy a labdát csak késleltetve lehessen játékra alkalmassá nyilvánítani. **(A.R. 3-3-1:III)**
9. Ha egy élő labda egy játékvezető birtokába kerül.
10. Egy vezetőedző vezetőedzői konferenciát vagy videó visszanezést (challenge, videóbíró) kér. \*
11. A referee média-időkérést hirdet ki. \*
12. A referee tetszése szerinti időkérés esetén. \*
13. A referee döntése alapján, amennyiben az sportszerűtlen zaj miatt történt. (Szabály 9-2-1-b-5 {arról, hogy egyetlen szabályok hatálya alá tartozó személy sem kelthet olyan zajt, ami akadályozza a csapatok jelzéseinek hallhatóságát, vagy zavarja a játékot}).
14. Ha egy szabálytalan passzt dobtak el az óra megállítása céljából. **(A.R. 7-3-2:II-VII)**. **(Kivétel:** Szabály 3-4-6-b {a 10 másodperc lepörgetéséről: ha lepörgetik, akkor ready-re; ha nincs lepörgetés, akkor snap-re indul az óra.})
15. A referee megszakítja a 40/25 másodperces játék-óra működését.
16. Ha egy játékos sisakja teljesen lejön a fejéről egy játék következtében.
17. Ha valamelyik csapat halott labda szabálytalanságot követ el. \*

**f: A snap hatályon kívül helyezi az óra jelre való indulását.**

Bármikor, ha egy olyan eset, ami miatt a mérkőzés óráját a referee jelére kellene indítani (Szabály 3-3-2-e) egy időben történik egy olyan esettel, amikor az óra snap-re indulna (Szabály 3-3-2-c és Szabály 3-3-2-d), akkor a mérkőzés óráját a snap-kor kell elindítani. **(Kivétel:** Szabály 3-4-6: A 10 másodperc lepörgetésére vonatkozó szabály felülírja ezt a szabályt, kivéve, amikor egy csapat időkérést kér.) **(A.R. 3-3-2:VIII-IX)**

**g: Futó óra**

1. A „futó óra periódus” során (amikor a mercy rule érvényben van) a mérkőzés óráját a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor kell elindítani, mint snap-kor. **(A.R. 3-3-2:XI-XII)**
2. Ha a „futó óra periódus” során a csapatok közötti különbség 24 pontnál nagyobb marad, akkor a „futó óra periódus” továbbra is érvényben marad. Ha a különbség 24 pont vagy annál kisebb lesz, akkor a „futó óra periódus” azonnal véget ér az adott pontszerzéssel, és a normál időmérési szabályok lesznek érvényesek mindaddig, amíg a csapatok közötti pontkülönbség ismét 34 pontnál nagyobb lesz. **(Kivétel:** Ha a versenysorozat rendezője a versenykiírásban 34 pontnál kisebb különbség esetére írja elő a „futó óra periódus” (mercy rule) alkalmazását, akkor ennek megszüntetését is 10 ponttal alacsonyabb határhoz kell igazítani.) **(A.R. 3-3-2:IX-X)**

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken a 34 pontnál nagyobb különbség kialakulása után a hátralévő időben végig a „futó óra periódus” (mercy rule) lesz érvényben a mérkőzésen – függetlenül attól, hogy a különbség esetleg újra 35 pont alá csökkent!**

**Mercy rule - összefoglalás:**

Ha a mérkőzésen a különbség 34 pontnál nagyobb, akkor a „futó óra periódus” érvénybe lép. (Mercy rule) A mérkőzés órája csak az alábbi okok miatt fog megállni:

1. Csapatidőkérés után. \*
2. A labda szabálytalanná válik. \*

3. Amikor a negyed véget ér. \*
4. Egy büntetés végrehajtása miatt. (Kivétel: Szabály 3-4-6-b) \*
5. Egy vagy több játékos vagy egy játékvezető sérülése miatti időkéres esetén. (A.R. 3-3-6:I-V). \*
6. Távolagsmérés esetén. \*
7. Vezetőedzői konferencia esetén, vagy challenge esetén, amikor a felvételeket visszanezlik. \*
8. A referee média-időkérest hirdet ki. \*
9. A referee tetszése szerinti időkéres esetén. \*
10. Ha valamelyik csapat halott labda szabálytalanságot követ el. \*

### **Jóváhagyott döntés 3-3-2**

- I. 4. & 6. Az A-csapat futójátéka a pályán belül ért véget, amely során szerzett (a) 8 yardot; vagy (b) 5 yardot. B1 játékos offside szabálytalanságot követett el a kísérlet során. **DÖNTÉS:** (a) A-csapat labdája. First & 10. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. (b) A-csapat labdája, 4. & 1. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. (Szabály 3-3-2-e-1 és 3-3-2-e-4). [Szabály 3-3-2-b pontja alapján]
- II. 4. & 4. Az A-csapat futójátéka a pályán belül ért véget, amely során szerzett (a) 6 yardot; vagy (b) 3 yardot. B1 játékos offside szabálytalanságot követett el. **DÖNTÉS:** (a) A-csapat labdája. First down & 10. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. (b) A-csapat labdája, first down & 10 a büntetés elfogadása után. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. [Szabály 3-3-2-b pontja alapján]
- III. 3. & 4. Az A-csapat passzát elfogta (interception) a B1 játékos, akit a pályán belül földre vittek. B2 játékos offside szabálytalanságot követett el a kísérlet során. **DÖNTÉS:** A-csapat labdája. First down & 10. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. Ugyan az óra amiatt lett megállítva, mert a B-csapatnak first down-t ítélték, de a következő kísérlet során nem a B-csapat fogja a labdát. [Szabály 3-3-2-b pontja alapján]
- IV. A második vagy a negyedik negyed végéhez közel az A37 labdavívó kifut a pályán kívülre. Amikor a mérkőzés-órát megállították, akkor az órán (a) 2:00 perc volt hátra; vagy (b) 1:59 perc volt hátra. **DÖNTÉS:** Mindkét (a és b) esetben a mérkőzés órája snap-re fog indulni a két-perces figyelmeztetés miatt. [Szabály 3-3-2-b pontja alapján]
- V. A második vagy a negyedik negyed végéhez közel 2. & 8 az A-csapatnak. B44 játékos elfog egy szabályos előre passzt (interception) és kifut a pályáról. B79 játékos a neutrális zónában volt a snap-kor. Amikor az órát megállították, akkor az (a) 2:00-t (b) 1:59-et mutat. **DÖNTÉS:** Az A-csapat elfogadja a büntetést, és megtartja a labdabirtoklás jogát. Mindkét esetben, (a) és (b) a mérkőzés órája snap-re fog indulni a két-perces figyelmeztetés miatt. [Szabály 3-3-2-d-3 pontja alapján]
- VI. 4. & 8 az A-csapat 12-yardos vonaláról, a 4. negyed végéhez közeledve. A punt-ot blokkolták, és ezután a labda nem keresztezte a neutrális zónát. Az A-csapat 10-yardos vonalánál az A22 játékos visszaszerzi a labdát, majd dob egy előre passzt az A88 jogosult elkapónak, akit végül a B-csapat 3-yardos vonalánál a földre döntenek. A mérkőzés órája ekkor 0:03 időt mutat. **DÖNTÉS:** A-csapat labdája, first & goal a B-csapat 3-yardos vonaláról. A mérkőzés órája snap-kor indul egy szabályos rúgójáték miatt. (Szabály 3-3-2-d-8, Szabály 3-3-2-e-1, Szabály 3-3-2-f) [Szabály 3-3-2-d-8 pontja alapján]
- VII. Az A-csapat kirúgása A-35-ről. Az A-csapat egy onside kick-et hajt végre. Miután a labda megtett 10 yardot, (a) a visszahordó B21 játékos érvényes fair catch jelzést mutat, és tisztán el is kapja labdát; (b) elsőként A80 érinti meg a labdát, és tisztán el is kapja labdát; (c) B21 kapja el vagy szerzi vissza a labdát, és azonnal a földre vetődik; (d) B21 szerzi vissza a labdát a földön térdelve. **DÖNTÉS:** A labdát halottá nyilvánítják, és (a) nem futott le idő a mérkőzés órájáról; (b) nem futott le idő a mérkőzés órájáról; (c) a mérkőzés órájának kezelője el kell, hogy indítsa az órát, amikor szabályosan megérintették, majd meg kell állítania, amikor a labdát halottá nyilvánították (Szabály 3-3-2-a); (d) nem futott le idő a mérkőzés órájáról. [Szabály 3-3-2-a pontja alapján]
- VIII. 3. & 5 a B-csapat 15-yardos vonaláról a 4. negyed végéhez közeledve. Az eredmény: 10-7 a B-csapat javára. Az A11 QB kiforog oldalra és a B-csapat 12-yardos vonalánál van, amikor eldob egy előre passzt, ami végül sikertelen lesz. Amikor a labda halottá válik, akkor a mérkőzés órája 0:13 időt mutat. A B-csapat elfogadja a szabálytalan előre passz miatt megítélt büntetést. **DÖNTÉS:** 4&7 a B-csapat 17-yardos vonaláról. A B-csapatnak lehetősége van 10 másodperc lepörgetésére. Feltételezve, hogy a B-csapat kéri a 10 másodperc lepörgetését, a mérkőzés óráját 0:03-ra kell állítani, és azt a referee jelzésére kell újra elindítani. [Szabály 3-3-2-f és Szabály 3-4-6-b-Megjegyzés pontja {arról, hogy a 10

*másodperc lepörgetése felülírja azt a szabályt, ami szerint normál esetben a snap felülírja jelre indítást} alapján]*

- IX. *Az eredmény 35-0, ezért a mercy rule periódus elkezdődött. Aztán a mérkőzés állása 35-6-ra módosul. Majd ezután a hátrányban lévő csapat TD-t ér el, ezzel 35-12-re alakítva az eredményt. **DÖNTÉS:** A mérkőzés órája megáll a pontszerzéskor – a különbség ekkor már nem több 24 pontnál. Normál időmérési szabályok vannak érvényben, amíg a vezető csapat nem növeli ismét 34 pont fölé a különbséget. [Szabály 3-3-2-f és 3-3-2-g-2 pontja alapján]*
- X. *Az eredmény 41-10 egy futó óra (mercy rule) periódus során. A hátrányban lévő csapat TD-t ér el, ezzel 41-16-ra alakítva az eredményt. Ezután sikeres rúgást hajtanak végre a try kísérlet során, 41-17-re alakítva az eredményt. **DÖNTÉS:** A mérkőzés óráját a sikeres try kísérlet után kell csak megállítani, mert csak ekkor csökkent a különbség 24 pontra. [Szabály 3-3-2-g-2 pontja alapján]*
- XI. *Az eredmény 30-0. A mérkőzésen vezető csapat TD-t ér el, ezzel 36-0-ra alakítva az eredményt. **DÖNTÉS:** A mérkőzés óráját a TD miatt állítják meg és akkor indítják újra, amikor a labdát játékra alkalmassá nyilvánítják a soron következő try-ra, de nem fog megállni az óra addig, amíg egy \*-gal jelzett esemény nem történik. [Szabály 3-3-2-g és Szabály 3-3-2-g-1]*
- XII. *Az eredmény 28-0. A mérkőzésen vezető csapat TD-t ér el, ezzel 34-0-ra alakítva az eredményt. Ezután értékesítik a két-pontos kísérletet, amivel 36-0-ra módosul az állás. **DÖNTÉS:** A mérkőzés óráját a TD miatt állítják meg és akkor indítják újra, amikor a labdát játékra alkalmassá nyilvánítják a soron következő kirúgásra, de nem fog megállni az óra addig, amíg egy \*-gal jelzett esemény nem történik. [Szabály 3-3-2-g-1]*
- XIII. *Egy olyan versenysorozatban, ahol nincs mercy rule az első félidőben egy csapat 35 pontos előnyre tesz szert a második negyedben. A félidő előtt a hátrányban lévő csapat 35:6-ra csökkenti a különbséget. **DÖNTÉS:** A mercy rule nem lép életbe. Az első félidőben nem lehet, a második elején pedig nem adottak a feltételek. [Szabály 3-3-2 Kivétel 2]*

## **Mérkőzés felfüggesztése**

### **3-3-3. SZAKASZ:**

- a: A referee saját jogkörében átmenetileg felfüggesztheti a mérkőzést, ha azt a körülmények szükségessé teszik.
- b: Ha a mérkőzés felfüggesztésre kerül olyan személy(ek) miatt, aki(k) nem tartozik a szabályok hatálya alá, vagy egy olyan más okból, amely nem szerepel a Szabálykönyvben, és nem lehet folytatni a mérkőzést, akkor a referee:
  - 1. Megszakítja a játékot és a csapatokat a nekik kijelölt helyre utasítja.
  - 2. Jelenti a problémát a mérkőzés rendezőségének.
  - 3. Elrendeli a mérkőzés folytatását, ha minden körülményt megfelelőnek ítél.
- c: Ha a mérkőzés a Szabály 3-3-3-a és b pontjaiban leírtak szerint szakadt félbe a negyedik negyed vége előtt, és nem tudják befejezni azt, akkor a következő négy lehetőségből kell választani:
  - 1. Folytatni a mérkőzést egy későbbi időpontban.
  - 2. Befejezettnak nyilvánítani a mérkőzést és megállapítani a végeredményt.
  - 3. Félbeszakítani a mérkőzést.
  - 4. Lezárni a mérkőzést és nem hirdetni eredményt.A megfelelő opció kiválasztása a Versenybizottság feladata az aktuális Versenykiírás értelmében.
- d: Ha a mérkőzés a Szabály 3-3-3-a és b pontjaiban leírtak szerint szakad félbe a negyedik negyed vége után, és nem tudják befejezni azt, akkor a mérkőzés végeredménye döntetlen lesz. A mérkőzés végeredménye az utolsó befejezett játékrész végén kialakult eredmény lesz. (Megjegyzés: Olyan mérkőzésen, ahol az eredmény nem lehet döntetlen – például a rájátszás során - a Szövetség feladata a mérkőzés befejező időpontjának és helyének meghatározása.)

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken ilyen esetekben a végeredmény megállapítása az MAFSZ hatáskörébe tartozik.**

- e: Egy felfüggesztett mérkőzést, ha folytatják, ugyanazzal a hátralévő idővel, ugyanabban a pozícióban, feltételekkel, megteendő távolsággal és kísérletszámmal, ill. a játékosok játékjogosságával kell folytatni, ahogy az a felfüggesztéskor volt.

## Csapatidőkézés

### 3-3-4. SZAKASZ:

Amikor az időkézési lehetőségek még nincsenek kihasználva, és még van kérhető, egy játékvezetőnek el kell fogadnia az időkézést, ha azt bármely játékos vagy a vezetőedző kéri, amikor a labda halott. Egymást követő időkézések ugyanazon csapat által egyetlen halott labda periódusban nem megengedettek.

- a: Minden csapatnak félidőnként 3-3 csapatidőkézése van. Egy csapat csak egy időkézést kérhet egy adott halott labda periódus alatt. Egy sikeres videós challenge nem számít időkézésnek. *{Ha nem sikeres, akkor viszont igen és nem kérhet újabbat ugyanabban a halott-labda periódusban.}* **(A.R. 3-3-4:II) (A.R. 3-3-1:V,VI)**
- b: A labda halottá nyilvánítása után és a következő snap előtt egy szabályos (pályára lépő) cserejátékos is időt kérhet, ha a 9-yardos vonalak között tartózkodik. **(A.R. 3-3-4:I).**
- c: Egy játékos, aki az előző kísérletben részt vett, időt kérhet a labda halottá nyilvánítása után és a következő snap előtt, akkor is, ha nem tartózkodik a 9-yardos vonalak között. **(A.R. 3-3-4:I).**
- d: A vezetőedző, aki a csapat vagy az edzők számára kijelölt területen vagy annak közelében tartózkodik, időt kérhet a labda halottá nyilvánítása után és a következő snap előtt.
- e: Egy játékos, egy pályára lépő cserejátékos vagy a vezetőedző egy vezetőedzői megbeszélést kérhet a referee-től, ha a vezetőedző véleménye szerint a szabályokat nem megfelelően alkalmazzák. Ha a szabályok alkalmazását nem változtatták meg, akkor az edző csapatát csapatidőkézéssel vagy - ha nincs több időkézésük – időhúzásért (delay of game) kiszabott büntetéssel sújtják.
1. Csak a referee állíthatja meg az órát vezetőedzői megbeszélés összehívására.
  2. A vezetőedzői megbeszélés vagy challenge kikérése a következő snap vagy kirúgás előtt lehetséges, illetve a második és a negyedik negyed vége előtt (Szabály 5-2-9 *{arról, hogy ezekben az esetekben a fentiek után a szabályok ítéletei már véglegesek}*).
  3. A vezetőedzői megbeszélés vagy challenge után egy teljes csapat időkézés engedélyezett, ha a játékvezetők valamelyik csapatot időkézéssel sújtották.

### Jóváhagyott döntés 3-3-4

- I. A snap előtt az egyik csapat szabályos cserejátékosa a kispadról a pályára fut és időt kér mielőtt a 9-yardos vonalakon belülre érne. Ez a játékos még egyszer időt kér miután a 9-yardos vonalakon belülre ér. **DÖNTÉS:** Az első időkézést nem fogadják el. A második időkézést el kell fogadni (Szabály 7-1-3-b *{a támadó csapat előírásairól a snap előtt a 9-yardos vonalak tekintetében, mely szerint az A-csapat becserélt játékosának a 9-yardos vonalon belül kell tartózkodnia a következő snap előtt}*). [Szabály 3-3-4-b, Szabály 3-3-4-c, és Szabály 7-1-3-b-1 pontja alapján]
- II. 3&10 @B-40. A 2. negyed elején A-csapatnak még megvan mindhárom időkézése. A12 A88 felé dobja a labdát, de a passzt sikertelennek ítélik (incomplete). Az A-csapat vezetőedzője időt kér, hogy challengelje a pályán hozott ítéletet a sikertelen passzról. A videós visszanezés megváltoztatja az ítéletet elkapásra a B-csapat 31-yardos vonalán. Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították a B-31-en, az A-csapat későn bontja a huddle-t, ezért az A-csapat vezetőedzője megkísérel kérni egy időkézést pont mielőtt a játék-óra 0-ra fordulna. **DÖNTÉS:** Az időkézést meg kell adni. Mivel a videós challenge sikeres volt és ezért az A-csapatot nem terhelték időkézéssel, így szabályosan kérhetnek időkézést. [Szabály 3-3-4-a pontja alapján]
- III. 3&10 @B-40. A második negyed végén, a két-perces figyelmeztetést követően, A-csapat 5 pontos hátrányban van és megvan még mindhárom időkézése. A12 passzol a vetődő A88-hoz, de a passzt sikertelennek (incomplete) ítélik, így a mérkőzés órája 0:15-nél áll meg. Az A-csapat vezetőedzője

időt kér, hogy challenge-et kérjen a sikertelen passzra. A videós visszajátszás alapján megváltoztatják az ítéletet, mely sikeres elkapás lesz a B-31 yardvonalon. **DÖNTÉS:** A megváltoztatott döntés folytán A-csapat fog következni 4&1-gyel a B-31 yardvonallról. Mivel az események a két-perces figyelmeztetés után történtek, amikor a pályán hozott döntést megváltoztatták, és a helyes ítélet szerint nem kellett volna megállítani az órát, ezért itt 10 másodperc lepörgetése is fennáll. A sikeres challenge után mindkét csapat felhasználhat egy időkérést, hogy elkerülje a 10 másodperc lepörgetését. Amennyiben az A-csapat használ fel egy időkérést, úgy nekik ezután 2 időkérésük marad {hiszen a sikeres challenge miatt nem veszítették el azt}.

- IV. {Ez ugyanaz, mint a II-es példa} 3&10 @B-40. A 2. negyed elején A-csapatnak még megvan mindhárom időkérése. A12 A88 felé dobja a labdát, de a passzt sikertelennek ítélik (incomplete). Az A-csapat vezetőedzője időt kér, hogy challengelje a pályán hozott ítéletet a sikertelen passzról. A videós visszajátszás megváltoztatja az ítéletet elkapásra a B-csapat 31-yardos vonalán. Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították a B-31-en, az A-csapat későn bontja a huddle-t, ezért az A-csapat vezetőedzője megkísérel kérni egy időkérést pont mielőtt a játék-óra 0-ra fordulna. **DÖNTÉS:** Az időkérést meg kell adni. Mi-vel a videós challenge sikeres volt és ezért az A-csapatot nem terhelték időkéréssel, így szabályosan kérhetnek időkérést.

## Két-perces figyelmeztetés

### 3-3-5. SZAKASZ:

- a: Ha a mérkőzés órája fut és a labda nem élő, a referee-nek meg kell állítania az órát pontosan két perccel a második és negyedik negyed vége előtt egy két-perces figyelmeztetés miatt. Ha a labda élő, amikor a mérkőzés órája elér két perchez a második és negyedik negyed vége előtt, a játék folytatódik és a referee-nek vagy az érintett játékvezetőnek meg kell állítania az órát egy két-perces figyelmeztetés miatt, amikor a labdát halottá nyilvánítják.
- b: Amennyiben van ilyen, a közvetítést biztosító médiaszolgáltató meghagy legalább egy média időkérést a két-perces figyelmeztetés idejére.

## Időkérés sérülés esetén

### 3-3-6. SZAKASZ:

- a: Játékos(ok) sérülése esetén:
1. Egy játékvezető saját hatáskörében időkérést jelez, és a sérült játékos(ok)nak el kell hagynia a mérkőzést. A sérült játékosnak legalább egy kísérlet idejére el kell hagynia a mérkőzést még akkor is, ha a játékos csapata időt kért. Amikor kérdéses, akkor a játékvezetők időt fognak kérni egy sérült játékos számára. **Ha egy játékos sérülést jelez miután a labdát lehelyezték a játékvezetők, akkor a csapatát egy időkérés kiadásával terhelik vagy egy delay of game szabálytalansággal, ha már minden időkérésüket elhasználták (A.R. 3-3-6:X-XII).**
  2. A játékos(ok) addig nem térhet vissza a mérkőzésbe, amíg meg nem kapja az arra a csapata által kijelölt hivatalos egészségügyi személyzet engedélyét.
  3. A játékvezetőknek és az edzőknek kiemelt figyelmet kell fordítaniuk az esetleges agyrázkódásra utaló jeleket mutató játékosokra. (Pontos leírás az agyrázkódások kezeléséről a „C” Függelékben.)
  4. Bármikor, ha egy résztvevő (játékos vagy játékvezető) vérzik, véres lett a felszerelése, vagy véres lett a fedetlen bőre, akkor a játékosnak vagy a játékvezetőnek a csapatok számára fenntartott helyre kell mennie, és a megfelelő egészségügyi ellátásban kell részesíteni. Addig nem térhet vissza a mérkőzésbe, amíg meg nem kapja az arra kijelölt hivatalos egészségügyi személyzet engedélyét. **(A.R.3-3-6:I-VII)**
- b: A sérülések szimulálása bármilyen okból etikátlan. A sérült játékost teljes védelem illeti meg a szabályok szerint, de a sérülés színlelése tisztességtelen, sportszerűtlen és ellentétes a szabályok szellemiségével. Megkérdőjelezhető cselekmény esetén **bármely résztvevő csapat-**

nak vagy a játékvezetőnek lehetősége van az esettel az illetékes fegyelmi bizottsághoz fordulni, aki úgy dönthet, hogy fellép az érintett játékos(ok) és edző(k) ellen. Fordítsunk figyelmet a „Football Törvénykönyvére” (Edzők Etikai Kódexe, g szakasz).

- c: Egy sérülés miatti időkérés lehetséges egy csapaticskérés után.
  - d: A referee fog kihirdetni egy játékvezetői időkérést egy játékvezető sérülése esetén.
  - e: A védő csapat egyik játékosának sérülése miatt kért időkérés után (akár együtt egy időkéressel egy védőcsapat sisaklejtése miatt) a játék-órát (play clock) 40 másodpercre kell állítani, kivéve egy csapaticskérés után vagy ha a mérkőzés egy két-perces figyelmeztetés miatt állt meg. Ez a szabály csak abban az esetben érvényes, ha a sérülés vagy a sisak lejtése az egyetlen indok az óra megállítására. Ha a mérkőzés órája bármelyik másik, a Szabály 3-2-4-c pontjában felsorolt okból is megáll, a játék-órát 25 másodpercre kell állítani.
  - f: **10 másodperc lepörgetése:** Ha egy játékos sérülése az egyetlen ok a mérkőzés órájának megállítására (kivéve, ha emellett az ő vagy egyik csapattársának sisakja jön le – Szabály 3-3-10) bármikor a két-perces figyelmeztetés után a 2. és 4. negyedben, akkor az ellenfél választhatja 10 másodperc lepörgetését a mérkőzés órájáról (game clock). **Kivétel:** Ha egy játékos sérülése olyan játék során következik be, amikor az órát átmenetileg meg kell állítani egy első kísérlet (first down) miatt és az órát úgy állítják meg, hogy 10 vagy kevesebb másodperc maradt rajta a 2. vagy 4. negyedben, az ellenfél választhatja a 10 másodperc lepörgetését. A 10 másodperc lepörgetését egy időkérés felhasználásával ki lehet váltani, amennyiben az még rendelkezésre áll (A.R. 3-3-6:XIII-XVI).
1. A játék-órát (play clock) 40 másodpercre fogják beállítani a védő csapat egyik játékosának sérülése esetén, ill. 25 másodpercre fogják beállítani a támadó csapat egyik játékosának sérülése esetén (Szabály 3-2-4-c-4).
  2. A Szabály 3-4-6 pontja {a 10 másodperc lepörgetésére alkalmazott eljárásról} lesz érvényes. (A.R. 3-3-6:VIII-XX)

### Jóváhagyott döntés 3-3-6

- I. Egy kísérlet végén, futó óra mellett a referee észleli, hogy az A22 játékos vérzik. **DÖNTÉS:** A referee megállítja az órát és bejelenti az injury timeout-ot. Az A22 játékosnak el kell hagynia a pályát (a játékteret vagy a célterületet), hogy az egészségügyi személyzet megfelelően elláthassa a sérülését. Hacsak nincs egy sérült a B-csapat játékosai közül is a pályán, akkor a játék-órát 25 másodpercre kell állítani és a mérkőzés órája jelre indul (Szabály: 3-2-4-c-5). [Szabály 3-3-2-e-5 és Szabály 3-3-6-a-4 pontja alapján]
- II. Miután az A22 játékos vérző sebeit ellátták (A.R.3-3-6:I), az megkísérel visszatérni a mérkőzésbe még a következő snap előtt. **DÖNTÉS:** Az A22 játékosnak egy kísérletből ki kell maradnia. {Ezután is} Minden esetben csak a csapata hivatalos egészségügyi személyzetének engedélyével térhet vissza a játékos a pályára. [Szabály 3-3-2-e-5 és Szabály 3-3-6-a-4 pontja alapján]
- III. A B52 játékos mezén vércseppek vannak. **DÖNTÉS:** A B52 játékos a játékban maradhat, kivéve, ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a mez átitatódott a vérrel. (Megjegyzés: Ha a ruházat a bőrig átázott, vagy fennáll annak a veszélye, hogy a vér más játékosra vagy játékvezetőre is átkerülhet, akkor a felszerelés átázott.) [Szabály 3-3-2-e-5 és Szabály 3-3-6-a-4 pontja alapján]
- IV. Egy játékvezető észleli, hogy a B10 játékos meze átázott a vértől. **DÖNTÉS:** A B10 játékosnak el kell hagynia a pályát, amíg az egészségügyi személyzet el nem dönti, hogy a mezt le kell-e cserélni vagy nem. [Szabály 3-3-2-e-5 és Szabály 3-3-6-a-4 pontja alapján]
- V. A B10 játékos ledönti az A12 játékost. Egy játékvezető felfedezi, hogy a B10 játékos meze véres lett, mert az A12 játékos karja vérzik. **DÖNTÉS:** Mindkét játékosnak el kell hagynia a pályát. Az A12 játékosnak a sérülés ellátása miatt, a B10 játékosnak pedig azért, hogy az egészségügyi személyzet eldöntse, hogy kell-e mezt cserélnie. [Szabály 3-3-2-e-5 és Szabály 3-3-6-a-4 pontja alapján]
- VI. Halott labda idején az A85 játékos észleli, hogy vérzik a karja. Önkéntesen levonul a csapat részére fenntartott helyre, és helyére az A88 játékos áll. **DÖNTÉS:** Szabályos csere és nem változik semmi az időmérésben. Az A85 játékos visszatérhet a játékba a sérülés ellátása után, de a szabályos cserére vonatkozó előírásokat be kell tartania. [Szabály 3-3-6-a-4 pontja alapján]

- VII. A második kísérlet során az A-csapat labdavivőjét szerelik a pályán belül. Az órát ezután megállítják a B-csapat egyik sérült játékosa miatt. (a) Nem sérült meg más játékos a kísérlet során. (b) Az A-csapatból is található egy sérült játékos a pályán. (c) A referee média-időkérést jelez. **DÖNTÉS:** Mindhárom esetben (a), (b) és (c), a referee jelzi, hogy a játék folytatásához a játék-órát 40 másodpercre kell állítani. Mindhárom esetben a mérkőzés órája és a játék-óra is jelre indul. [Szabály 3-3-6-a-4 pontja alapján]
- VIII. A félidő vége felé közeledve A35 labdavivőt szerelik. B79 játékos a kísérlet után a földön marad sérülés miatt, ezért a játékvezetők megállítják a mérkőzés óráját, ami (a) 12 másodpercet; (b) 8 másodpercet mutat. **DÖNTÉS:** Az A-csapatnak lehetősége van 10 másodperc lepörgetésére. Ha nincs 10 másodperces lepörgetés, akkor az óra snap-re indul. Ha az A-csapat a 10 másodperces lepörgetést választja, akkor (a) 2 másodperc marad a mérkőzés óráján, ami a referee jelére fog indulni; (b) a játékidő lejár, a félidőnek vége. [Szabály 3-3-6-f-2 pontja alapján]
- IX. A félidő vége felé közeledve A35 labdavivőt szerelik, miután first down-t ért el. B79 játékos a kísérlet után a földön marad sérülés miatt. **DÖNTÉS:** Nincs lehetőség a 10 másodperc lepörgetését választani, mert az órát a first down elérése és a sérülés is megállította. A mérkőzés órája a referee jelére fog indulni. {Ha azt vesszük alapul, hogy a labdavivő nem ment ki a pályáról és/vagy 2 percen kívül vagyunk még.} [Szabály 3-3-6-f-2 pontja alapján]
- X. 3&10 @B-45. A12-es QB megfutja az első kísérletet a B-15-nél. Miután a labdát halottá nyilvánították és a back judge lehelyezte azt, B75 visszamozog az új scrimmage vonal saját oldalára, majd összesik és sérülést jelez. A játékvezetők (a) teljesen biztosak abban, hogy B75 azután esett össze, hogy a labdát lehelyezték, vagy (b) nem biztosak benne, hogy B75 mikor esett össze. **DÖNTÉS:** (a) Az órát megállítják B75 sérülése miatt és a B-csapatot egy időkérés kiadásával terhelik. (b) A sérülés miatti időkérés közben, amennyiben van ilyen, a videóbíró segíthet a pályán lévő játékvezetőknek eldönteni, hogy mikor volt a sérülés a labda lehelyezéséhez képest. Videóbírók segítség nélkül, amennyiben kérdéses, B-csapatot nem terhelik időkéréssel. [Szabály 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2 pontjai alapján]
- XI. 3&10 @B-45. A12-es QB megfutja az első kísérletet a B-15-nél. Miután a labdát halottá nyilvánították és a back judge lehelyezte azt, az umpire észreveszi, hogy B55 agyrázkódás tüneteit mutatja (lásd C Függelék). **DÖNTÉS:** A játékvezetők azonnal megállítják a mérkőzést egy sérülés miatt, hogy B55-öt azonnal megvizsgálhassa az egészségügyi személyzet. B-csapatot nem terhelik időkéréssel. [Szabály 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2 pontjai alapján]
- XII. 3&10 @B-30. Az A-csapat feláll egy field goal kísérlethez, amivel megnyerhetik a mérkőzést. Ekkor az álló óra 0:04 másodpercet mutat. B-csapatnak 3 időkérése van, amiből egyet kikérnek pont azelőtt, hogy elsnappelnék a labdát, hogy "fagyasszák" a rúgót. Mindkét csapat újra feláll az időkérés után és a referee jelzi, hogy a labda játékra alkalmas. A snap előtt, B75 pozícióban lévő játékos sérülten a földre rogy. **DÖNTÉS:** B75 azután jelez sérülést, hogy a labdát lehelyezték, de két egymást követő időkérés nem engedélyezett egyetlen halott labda periódusban. B-csapatot 5-yardos delay of game szabálytalansággal büntetik, ezért 3&5 fog következni a B-25-ön. [Szabály 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2 pontjai alapján]
- XIII. 3&10 @B-30. A 4. negyed végén A-csapat sikeresen végrehajt egy passzt középen, majd A88-at földre viszik a pályán belül a B-15 yardvonalon, amivel első kísérletet szereznek. A88 a földön marad, ezért a referee sérülés miatt játékvezetői időt kér. A mérkőzés-órán ekkor (a) 0:05 másodperc; (b) 0:15 másodperc maradt. **DÖNTÉS:** (a) B-csapatnak lehetősége van 10 másodperc lepörgetésére. A-csapat elkerülheti a leprögetést, ha maradt még időkérése. A mérkőzésnek vége, ha a 10 másodperc lepörgetését végrehajtják. (b) Nincs lehetőség 10 másodperc lepörgetésére. Az óra a referee jelzésére fog indulni a sérülés miatti időkérés után. [Szabály 3-3-6-f-2, 3-3-6-f pontjai alapján]
- XIV. 3&10 @B-30. A 4. negyed végén A-csapat sikeresen végrehajt egy passzt középen, majd A88-at földre viszik a pályán belül a B-15 yardvonalon, amivel első kísérletet szereznek. A snap pillanatában (a) B-csapatnak 12 játékosa volt a pályán; (b) A-csapat formációja szabálytalan volt; (c) A77 sisakja lejött a play során (nem egy ellenfél szabálytalanságának következményeként). A88 a földön marad, ezért a referee sérülés miatt játékvezetői időt kér. A mérkőzés-órán ekkor 0:05 másodperc maradt. **DÖNTÉS:** (a) Nincs lehetőség a 10 másodperc lepörgetésére, hiszen a játékvezetői időkérés a B-csapat szabálytalan csere miatt megítélt büntetésének végrehajtását is érinti. (b) Nincs lehetőség a 10 másodperc lepörgetésére, hiszen a játékvezetői időkérés az A-csapat szabálytalan formációja miatt megítélt büntetés végrehajtását is érinti. (c) B-csapatnak lehetősége van 10 másodperc lepörgetésére {ugyanazon csapat játékosai}. A-csapat elkerülheti a leprögetést, ha maradt még időkérése. A mérkőzésnek vége, ha a 10 másodperc lepörgetését végrehajtják. [Szabály 3-3-6-f-2, 3-3-6-f pontjai alapján]
- XV. 3&10 @B-30. A 4. negyed végén A-csapat passza (a) sikeres és A88 kifut a pályán kívülre B-15 yardvonalnál, ami új első kísérletet eredményez; (b) sikertelen. ). A88 a földön marad, ezért a referee

sérülés miatt játékvezetői időt kér. A mérkőzés-órán ekkor 0:05 másodperc maradt. **DÖNTÉS:** Nincs lehetőség 10 másodperc lepörgetésére, mert (a) a labdavívő pályán kívülre kerül, amivel megállítja a mérkőzés óráját; (b) a sikertelen passz megállítja a mérkőzés óráját. [Szabály 3-3-6-f-2, 3-3-6-f pontjai alapján]

XVI. 3&10 @B-30. A 4. negyed végén A-csapat sikeresen végrehajt egy passzt középen, majd A88-at földre viszik a pályán belül a B-15 yardvonalon, amivel első kísérletet szereznek. B27 a földön marad, ezért a referee sérülés miatt játékvezetői időt kér. A mérkőzés-órán ekkor (a) 0:05 másodperc; (b) 0:15 másodperc maradt. **DÖNTÉS:** (a) A-csapatnak lehetősége van 10 másodperc lepörgetésére, amit valószínűleg el is utasít és ezért az óra snap-re indul majd. (b) Nincs lehetőség 10 másodperc lepörgetésére. Az óra a referee jelzésére fog indulni a sérülés miatti időkérés után. [Szabály 3-3-6-f-2, 3-3-6-f pontjai alapján]

XVII. Egy játék a pályán belül ér véget, amikor a 4. negyedből 1:03 van hátra és a mérkőzés-óra fut. Öt másodperccel később egy játékvezető meglát egy sérült játékost a pályán, és megállítja az órát. **DÖNTÉS:** A 10 másodperces lepörgetés itt lehetséges, mert a sérülés miatt állították meg az órát, és kevesebb mint 2 perc volt hátra a félidőből, amikor ez megtörtént. A játék befejezésének időpontja nem számít, kivéve, ha a mérkőzés órájának akkor kellett volna megállnia. [Szabály 3-3-6-f-2 pontja alapján]

XVIII. 1&10 a félpályáról, a mérkőzésből 0:59 van hátra. A34 megszerez 5 yardot a play során, majd a pályán belül szerelik. A játék során A78-ra zászlót dobtak holding miatt, ill. B99 megsérül a játék közben. **DÖNTÉS:** A játék-órát 25 másodpercre állítják, mert a mérkőzés óráját mindkét okból meg kellett állítani, egyrészt a büntetés végrehajtása, másrészt a B99 sérülése miatt. Nincs lehetőség a 10 másodperc lepörgetésére. [Szabály 3-3-6-f-2 és Szabály 3-4-6-a pontja alapján]

XIX. 1&10 a félpályáról, a mérkőzésből 0:59 van hátra. A34 megszerez 5 yardot a play során, majd a pályán belül szerelik. A játék során A78 sisakja lejön, ill. B99 megsérül a játék közben. **DÖNTÉS:** A játék-órát 40 másodpercre állítják, mert a mérkőzés óráját mindkét csapat játékosának sérülése vagy sisaklejevetele miatt kellett megállítani. Nincs lehetőség a 10 másodperc lepörgetésére. [Szabály 3-3-6-f-2 és Szabály 3-4-6-d pontja alapján]

XX. 1&10 a félpályáról, a mérkőzésből 0:59 van hátra. A34 megszerez 5 yardot a play során, majd a pályán belül szerelik úgy, hogy B56 megragadja és meghúzza a sisakrácsát, amitől A34 sisakja lejön. B99 megsérül a játék közben. **DÖNTÉS:** A játék-órát 25 másodpercre állítják, mert a mérkőzés óráját több okból is meg kellett állítani, egyrészt a büntetés végrehajtása, ill. A34 sisaklejevetele, valamint a B99 sérülése miatt. Nincs lehetőség a 10 másodperc lepörgetésére. A sisak ellen elkövetett szabálytalanság miatt A34-nak nem kell elhagynia a mérkőzést. [Szabály 3-3-6-f-2, Szabály 3-3-10-a és Szabály 3-4-6-a pontja alapján]

## Szabályszegéssel kapcsolatos időkérés

### 3-3-7. SZAKASZ:

Ha egy csapat nem felel meg a Szabály 1-4-5-c-2 pontjának {azaz, ha negyedek kezdetekor a szabályoknak nem megfelelő mezeket viselnek}, akkor a csapatot időkéressel kell sújtani (Szabály 3-4-2-b-2 {arról, hogy delay of game miatt büntetést kell ítélni, ha az adott csapat a fenti esetben már minden időkérését kihasználta}).

## Időkérekések hossza

### 3-3-8. SZAKASZ:

- a: Bármely játékos vagy vezetőedző által kikért csapaticskérés hossza 1 perc, plusz 5 másodperc a referee értesítése miatt, plusz 25 másodperc játék-óra időköz. (**Kivétel:** Szabály 3-3-4-e-3 {a challenge-nél kiadott időkérestről}.)
- b: Más esetekben egyetlen időkérés sem lehet hosszabb, mint amit a referee szükségesnek tart az időkérés eredeti céljának eléréséhez, beleértve média-időkérest is; de meg lehet hosszabbítani egy időkérest, és minden lehetőséget meg kell adni egy sérült játékos ellátására. (Az „A” Függelék tartalmazza egy súlyosan sérült játékos esetén alkalmazandó irányelveket.)
- c: Ha egy csapatnak kiadtak egy teljes hosszúságú időkérését, de még az 1 perc letelte előtt ez a csapat kéri a játék folytatását, akkor amennyiben az ellenfél is jelzi, hogy készen áll a folytatásra, a referee játékra alkalmassá nyilvánítja a labdát.

- d: A játékvezetői időkéres hossza az aktuális körülményektől függ.
- e: A büntetések lehetséges választási tételeiről, ill. arról, hogy a büntetést kérik vagy nem kérik, még a csapaidőkéres előtt kell dönteni, és azt végrehajtani.
- f: A játék megszakítás nem lehet egy percnél hosszabb safety, try vagy sikeres field goal után. Ezt az időt meg lehet hosszabbítani média-időkéres miatt.

## A referee értesítése

### 3-3-9. SZAKASZ:

Egy kikért teljes csapaidőkéres (Szabály 3-3-8-a) során 1 perc letelte után a referee figyelmezteti mindkét csapatot. 5 másodperccel később a referee játékra alkalmasnak nyilvánítja a labdát.

- a: Amikor egy csapat kikérte az adott félidőre vonatkozó harmadik időkéresi lehetőségét, a referee értesíti erről a pályán lévő csapatkapitányokat és a vezetőedzőt.
- b: Abban az esetben, ha a látható mérkőzés-óra nem a hivatalos időmérő eszköz bármikor a két-perces figyelmeztetés után a 2. vagy 4. negyedben, a referee vagy egy őt képviselő kijelölt játékvezető köteles értesíteni a csapatkapitányokat és a vezetőedzőket a hátralévő időről minden alkalommal, amikor a mérkőzés óráját a szabályok értelmében megállították. Ebben az esetben a csapat egy képviselője elhagyhatja a csapat számára kijelölt területet, hogy továbbítsa az időre vonatkozó információkat.

## Sisak elvesztése miatti időkéres

### 3-3-10. SZAKASZ:

- a: Ha egy játékos sisakja játék következtében teljesen lejön a fejéről (**kivéve, ha ez egy az ellenfél csapat játékosja által elkövetett szabálytalanság közvetlen eredménye**), akkor az érintett játékosnak a következő kísérletre el kell hagynia a mérkőzést. A mérkőzés óráját meg kell állítani a kísérlet végén. A játékos a pályán maradhat a következő kísérletre, ha a saját csapata időt kér. **(A.R. 3-3-6:XX)**
- b: Amikor a sisak lejövetele az egyetlen indok a mérkőzés órájának megállítására, a játékos vagy egy csapattársának sérülésén kívül (Szabály 3-3-6), akkor az alábbi eljárásokat kell alkalmazni **(A.R. 3-3-10:I-III)**:
  1. a játék-órát (play clock) 25 másodpercre kell állítani, ha egy támadó játékos; vagy 40 másodpercre kell állítani, ha egy védőjátékos, ill. ha mindkét csapat játékosainak sisakja jött le, kivéve egy csapaidőkéres után vagy ha a mérkőzés egy két-perces figyelmeztetés miatt állt meg. **Ha a mérkőzés órája bármelyik másik, a Szabály 3-2-4-c pontjában felsorolt okból is megáll, a játék-órát 25 másodpercre kell állítani.** A két-perces figyelmeztetés előtt a 2. vagy 4. negyedben a mérkőzés óráját (game clock) a referee jelzésére kell elindítani.
  2. **10 másodperc lepörgetése:** bármikor a két-perces figyelmeztetés után a 2. vagy 4. negyedben, és ha az óra csak egy csapat játékos vagy játékosai miatt lett megállítva, akkor az ellenfél választhatja 10 másodperc lepörgetését a mérkőzés órájáról (game clock), kivéve, ha a sisak az ellenfél szabálytalanságának közvetlen következtében jött le. A Szabály 3-4-6 pontját kell alkalmazni *{azaz snap-re indul az óra, ha nem volt lepörgetés, jelre, ha volt, de utóbbit időkéressel ki lehet váltani}*. **(A.R. 3-3-10:IV-V) (A.R. 3-4-4:VI)**
- c: Ha a labdavívó sisakja jön le a fejéről a fenti „a” pontban leírt módon, akkor a labda azonnal halottá válik (Szabály 4-1-3-q *{ugyanerről}*). Ha nem a labdavívó sisakja jön le, akkor a labda élő marad, de ez a játékos annak a mozdulatsornak a befejezése után, amit éppen végrehajtott, nem vehet a továbbiakban részt a kísérletben. A kísérletben történő további folytatlagos részvétel személyi hiba (personal foul) szabálytalanság (Szabály 9-1-17 *{ugyanerről}*).

A definícióból fakadóan az ilyen játékos nyilvánvalóan játékon kívüli játékosnak számít (Szabály 9-1-12-b {*így nem lehet vele ütközni sem*}).

- d: Az a játékos, aki a kísérlet közben szándékosan leveszi a sisakját, az egy unsportsmanlike conduct szabálytalanságot követ el (Szabály 9-2-1-a-1-i {*ugyanerről*}).

### **Jóváhagyott döntés 3-3-10**

- I. A labda halottá válása után az A55 játékos blokkolja B33 játékost annak derekánál, amitől az a földre kerül. Amikor a B33 játékos a földre esik, akkor lejön a sisakja. **DÖNTÉS:** A55 játékos halott labda szabálytalansága, 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. B33 játékosnak egy kísérlet erejéig el kell hagynia a mérkőzést (egy kísérletből ki kell maradnia), mert a sisakja játék közben jött le a fejéről és nem egy sisak ellen elkövetett szabálytalanság miatt. B33 akkor vehet részt a következő kísérletben, ha B-csapat időt kér. [Szabály 3-3-10-b pontja alapján]
- II. Az első negyed vége felé közeledve az A22 játékost szabályosan szerelik (tackle), ami során a sisakja teljesen lejön a fejéről, amikor háttal a földre esik. A mérkőzés órája lejárt a negyed végén. **DÖNTÉS:** Az A22 játékosnak egy kísérlet erejéig el kell hagynia a mérkőzést (egy kísérletből ki kell maradnia), amely kísérlet a 2. negyed első kísérlete lesz. Az A22 játékos sisakja játék közben jött le a fejéről és nem a B-csapat egy sisak ellen elkövetett szabálytalansága miatt. Az A22 játékos akkor vehet részt a következő kísérletben, ha az A-csapat időt kér. [Szabály 3-3-10-b pontja alapján]
- III. A kísérlet során az A22 játékos sisakja lejön a fejéről (a védők nem követtek el szabálytalanságot a „sisak ellen”), míg a B77 játékos lent marad sérülés miatt. A labdavivőt a pálya területén szerelték (tackle). Amikor a mérkőzés óráját megállították, akkor a mérkőzés-óra 0:58-at mutat a negyedik negyedben. **DÖNTÉS:** Az A22 játékosnak egy kísérlet erejéig el kell hagynia a mérkőzést, hacsak az A-csapat nem kér időt. A játék-órát (play clock) 40 másodpercre kell állítani a B-csapat játékosának sérülése miatt, és nem 25 másodpercre az A-csapat játékosának sisaklejövetele miatt. Nincs lehetőség a 10 másodperc lepörgetésére, mert az óra mindkét ok miatt megállt: a sisak lejövetele és a sérülés miatt is, és mindkét csapat játékosa érintett volt. [Szabály 3-3-10-b pontja alapján]
- IV. A kísérlet során az A22 játékos sisakja lejön a fejéről (a védők nem követtek el szabálytalanságot a sisak ellen), míg az A45 játékos lent marad sérülés miatt. A labdavivőt a pálya területén szerelték (tackle). Amikor a mérkőzés óráját megállították, akkor az 0:58-at mutat a negyedik negyedben. **DÖNTÉS:** Mivel a sérülés és a sisak lejövetel is ugyanannak a csapatnak a játékosával történt, az ellenfélnek lehetősége van a 10 másodperc lepörgetésére. Az A-csapat elkerülheti a 10 másodperc lepörgetését és az A22 játékos is részt vehet a következő kísérletben az A-csapat egyetlen időkérésével. {De a sérült A45 játékosnak ebben az esetben is ki kell hagynia egy kísérletet.} [Szabály 3-3-10-b-2 pontja alapján]
- V. A pálya területén véget érő futójáték során az egyik linebacker sisakja teljesen lejött a fejéről. Amikor a labda halottá vált és a mérkőzés óráját megállították, akkor az 0:45-öt mutat a második negyedben. **DÖNTÉS:** A játék-órát (play clock) 40 másodpercre kell állítani. Az A-csapatnak lehetősége van a 10 másodperc lepörgetésére. Ha az A-csapat a 10 másodperc lepörgetését választja, akkor – feltéve, hogy a B-csapat nem kér időt – a mérkőzés óráját 0:35-re kell beállítani, és azt a referee jelzésére kell elindítani. Ha a B-csapat időt kér, akkor ezzel elkerülheti a 10 másodperc lepörgetését. Ebben az esetben a mérkőzés órája 0:45-ön marad. A játék-órát (play clock) 25 másodpercre kell beállítani, és a referee jelzésére kell elindítani, míg a mérkőzés óráját (game clock) snap-kor kell elindítani. [Szabály 3-3-10-b-2 pontja alapján]

## **4. PARAGRAFUS: Időhúzás, idővel kapcsolatos taktika**

### **A félidő kezdésének késleltetése**

#### **3-4-1. SZAKASZ:**

- a: Mindkét félidő elején a csapatok kötelesek a megjelölt időben a pályára küldeni a játékosokat a kezdéshez. Abban az esetben, ha mindkét csapat késlelteti a pályára lépést, akkor elsőként a hazai csapatnak kell a pályára lépnie.

**BÜNTETÉS: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból [S21:DSH]**

- b: A mérkőzés rendezőinek felelőssége a játéktér és a célterület kiürítése a megjelölt időpontra a félidők elkezdéséhez. A zenekar, ünnepi beszédek, előadások vagy hasonló programok a mérkőzés rendezőség felelőssége alá tartoznak, és nem adhatnak okot a későbbi kezdésre.

**BÜNTETÉS: 10 yard büntetés a succeeding spot-ból [S21:DSH]**

(*Kivétel: A referee eltörölheti a büntetést, ha a késés a mérkőzés rendezőség hibáján kívüli ok miatt történik.*)

## **Szabálytalan időhúzás**

### **3-4-2. SZAKASZ:**

- a: A mérkőzés folyamán a játékvezetőknek következetesen kell játékra alkalmassá nyilvánítani a labdát. A játék-óra (play clock) a visszaszámlálást a szabályok szerint 40 vagy 25 másodpercről fogja megkezdeni, függően az adott körülményektől. Szabálytalan időhúzás (delay of game) történik, ha a játék-óra 00 másodpercet mutat, mielőtt a labdát játékba hozták volna (Szabály 3-2-4 {*az időmérő berendezésekről*}).
- b: Az időhúzás az alábbiakra is érvényes:
1. Szándékosan előrébb vinni a labdát, miután az halottá vált.
  2. Ha egy csapat már felhasználta a három időkérését és megszegi a Szabály 1-4-5-c-2 pontját {*azaz, hogy a negyedek kezdetekor szabálytalan mezekben lévő csapatot időkérréssel kell sújtani, illetve delay of game büntetéssel, ha már nem maradt időkérésük*} vagy 3-3-4-e pontját {*azaz, hogy ha egy vezetőedzői konferencia vagy challenge után nem változtatják meg a szabályalkalmazást, akkor időkérréssel terhelik a csapatot, illetve delay of game büntetéssel, ha már nem maradt időkérésük*}.
  3. Ha egy csapat nincs felkészülve a játék folytatására a negyedek közötti szünet (nem félidő), pontszerzés vagy média-/csapatidőkérés után, vagy bármikor, ha a referee elrendeli a játékot. **(A.R. 3-4-2:I)**
  4. A védekező csapat olyan bekiabálásai, amelyek akadályozzák a támadók kommunikációját, jelzéseit (Szabály 7-1-5-a-5 {*ugyanerről*}).
  5. A védekező csapat olyan cselekedetei, amely célja a támadó csapat hibás indulásának (false start) elérése (Szabály 7-1-5-a-4 {*arról, hogy egy védőjátékos a scrimmage vonaltól 1 yardon belül nem tehet olyan hirtelen, eltúlzott mozdulatot, amely nem része egy megszokott védőmozgásnak*}).
  6. A kísérlet elindítása mielőtt a labdát játékra alkalmassá nyilvánították (Szabály 4-1-4 {*ugyanerről*}).
  7. Sideline interference miatt (Szabály 9-2-5 {*ugyanerről részletesen*}).
  8. Olyan cselekedet, amely egyértelműen azt a célt szolgálja, hogy a játékvezetőket késleltesse a labda játékra alkalmassá nyilvánításában. **(A.R.3-4-2:II)**

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból [S7 és S21: DOG/DOD]**

#### **Jóváhagyott döntés 3-4-2**

- I. Bármilyen időkérés után az egyik csapat nem készült fel a játékra. **DÖNTÉS:** Szabálytalan időhúzás. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 3-4-2-b-3 pontja alapján]
- II. A félidő vége felé közeledve egy futójáték során az A-csapat labdavivőjét a pálya területén belül szerelik. B-csapat játékosai szándékosan lassan bontják fel a keletkezett kupacot, hogy az időt lepörgethessék, és hogy megakadályozzák a játékvezetőket a labda játékra alkalmassá nyilvánításában. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága, szabálytalan időhúzás, delay of game. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. A mérkőzés órája snap-re indul (Szabály 3-4-3). [Szabály 3-4-2-b-8 pontja alapján]

## **Idővel kapcsolatos sportszerűtlen taktika**

### 3-4-3. SZAKASZ:

A referee széles jogkörrel rendelkezik a mérkőzés órájának kezelésével kapcsolatban.

- a: A referee elrendelheti a mérkőzés órájának (game clock) vagy a játék-órának (play clock) megállítást vagy elindítást bármikor, ha valamelyik csapat egyértelműen sportszerűtlen taktikával kíséri meg az időhúzást vagy az óra lefuttatását. Ez azt is jelentheti, hogy az órát a snap-re indítják, ha a szabálytalanságot a mérkőzésen vezető csapat követte el. Irányelv-ként a játékvezetőknek különösen fontolóra kell venniük ezt a szabályt, ha a mérkőzés-órából félidőnként öt percnél kevesebb van hátra.
- b: Ha a mérkőzés-óra megállt, hogy végre lehessen hajtani egy büntetést a mérkőzésen vezető csapat ellen (vagy bármelyik csapat ellen, ha a mérkőzés állása döntetlen) bármikor a két-perces figyelmeztetés után a 2. vagy 4. negyedben, és az óra a szabályok szerint a referee jelére indulna, az óra snap-re indul újra, ha a vétlen csapat ezt az opciót választja. A mérkőzés-óra (game clock) a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul újra, miután az A-csapat egy szabálytalan előre passzal vagy hátra passzal akarta megállítani azt (Szabály 3-3-2-e-14 {ugyanerről}). **(A.R. 3-4-3:I-VII).**
- c: Ha egy játékos sérülése történik vagy egy játékos sisakja teljesen lejön egy játék közben egy olyan játék során, amikor időlegesen meg kell állítani az órát egy újabb first down megítélése miatt és az óra úgy lett megállítva, hogy azon 10 másodperc vagy kevesebb maradt a 2. vagy a 4. negyedben, az ellenfél választhatja 10 másodperc lepörgetését. A 10 másodperc lepörgetését meg lehet akadályozni egy időkéressel, amennyiben van még ki nem kért időkérese a csapatnak.

#### Jóváhagyott döntés 3-4-3

- I. A negyedik negyed során az óra lefuttatása céljából az A-csapat húzza az időt és szándékosan túllépi a (25/40-másodperces) játék-óra idejét. **DÖNTÉS:** Delay of game. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. Az óra snap-re indul. [Szabály 3-4-3 pontja alapján]
- II. A két-perces figyelmeztetés után a negyedik negyedben, az óra fut, B-csapatnak nincs több időkérese. Annak érdekében, hogy időt takarítson meg (megállítsa az órát), B77 keresztezi a neutrális zónát és megérinti az A-csapat egyik játékosát. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. Mivel ez a két-perces figyelmeztetés után történt, ez a szabálytalanság a Szabály 3-4-4 pontjának hatálya alá esik, amely szerint 10 másodperc lepörgethető a mérkőzés órájából. [Szabály 3-4-3-b pontja alapján]
- III. A két-perces figyelmeztetés után a második negyedben, az óra fut, B-csapatnak nincs több időkérese. A12 labdavívó eldob egy hátra passzt a pályán kívülre a neutrális zóna előtt vagy mögött az óra megállítása céljából. **DÖNTÉS:** Büntetés: 5 yard büntetés a szabálytalanság pontjából és kísérletvesztés. Mivel ez a két-perces figyelmeztetés után történt, ez a szabálytalanság a Szabály 3-4-4 pontjának hatálya alá esik, amely szerint 10 másodperc lepörgethető a mérkőzés órájából. [Szabály 3-4-3-b és Szabály 7-2-1 Büntetés pontja {arról, hogy hátra passzt tilos pályán kívülre dobni az óra megállítása céljából} alapján]
- IV. Egy labdavívó egy sikertelen (incomplete) előre passzt dob a neutrális zóna előtt az óra megállítása céljából. **DÖNTÉS:** Büntetés: 5 yard büntetés a szabálytalanság pontjából és kísérletvesztés. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul (Szabály 7-3-2 Büntetés {a szabálytalan előre passzról}) **Megjegyzés:** Ha ez bármikor a két-perces figyelmeztetés után történt, akkor ez a szabálytalanság a Szabály 3-4-4 pontjának hatálya alá esik, amely szerint 10 másodperc lepörgethető a mérkőzés órájából. [Szabály 3-4-3-b és Szabály 7-3-2 Büntetés pontja alapján]
- V. A negyedik negyed végéhez közeledve az A-csapat négy pontos hátrányban van és a pontszerzésért támad. Egy futójáték végén, ahol a labdavívót a pályán belül szerelték, a B-csapat játékosai nyilvánvalóan szándékosan lassítják a labdavívót abban, hogy a talpra állhasson, vagy másféle taktikát folytatnak, hogy késleltessék a játékvezetőket a labda játékra alkalmassá nyilvánításában. **DÖNTÉS:** B-csapat halott labda szabálytalansága, delay of game. Amikor a labda játékra alkalmas, a referee jelzi a 25-másodperces óra indítását, de a mérkőzés órája csak snap-re indul. [Szabály 3-4-3-b pontja alapján]
- VI. 2. & 7 az A-csapat 25-yardosán. Az A-csapat vezet röviddel a második negyed vége előtt. Amikor az A22 játékost leviszik a pálya területén a mérkőzés órája 1:47 mutat. Az umpire jelzi a referee-nek, hogy

az A55 snapper-re holding miatt zászlót dobott. A játék során A22 játékos (a) 3 yardot; (b) 9 yardot haladt. **DÖNTÉS:** A büntetés végrehajtása után mindkét esetben a mérkőzés órája snap-re vagy a referee jelzésére indul a vétlen csapat választása alapján. [Szabály 3-4-3-b pontja alapján]

- VII. B-csapat vezet, az óra fut kevesebb mint két perccel a féldő vége előtt. A21 labdavívót a pályán belül leviszik röviddel a megteendő távolság elérése előtt (nem éri el a megteendő távolságot). A labda halottá válása után A65 és B50 játékosra is zászlót dobunk sportszerűtlen viselkedésért. **DÖNTÉS:** Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. Mivel mindkét csapat szabálytalankodott, az A-csapat nem választhatja az óra snap-re való indítását (Szabály 3-4-3-b). [Szabály 3-4-3-b és 3-4-6-d pontja alapján]

## 10 másodperc lepörgetése a mérkőzés órájából – szabálytalanság miatt

### 3-4-4. SZAKASZ:

- a: Amikor a mérkőzés-óra (game clock) fut bármikor a két-perces figyelmeztetés után a 2. vagy 4. negyedben, amennyiben a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt bármely játékos elkövet egy szabálytalanságot, ami miatt azonnal meg kell állítani az órát, és a büntetést ezért a szabálytalanságért elfogadják, akkor a referee lepörget 10 másodpercet a mérkőzés-órán hátralévő időből a vétlen csapat választása alapján. A következő szabálytalanságok tartozhatnak például ebbe a kategóriába (vagyis nem kizárólag ezek):
1. bármilyen szabálytalanság, amely megakadályozza a kísérlet elindítását (például false start, encroachment, offside érintkezéssel, stb.) **(A.R. 3-4-4:I-III és V);**
  2. intentional grounding az óra megállítása céljából; **(A.R. 3-4-4:VII)**
  3. sikertelen szabálytalan előre passz;
  4. hátra passz kidobva a pályáról az óra megállítása céljából;
  5. bármilyen más szabálytalanság, amit az óra megállítása céljából követtek el.
- A vétlen csapat elfogadhatja a yardbüntetést és elutasíthatja a 10 másodperc lepörgetését. Amennyiben a yardbüntetést nem kéri, akkor a 10 másodperc lepörgetését is törölni kell a szabályok szerint.
- b: A 10 másodperc lepörgetésére vonatkozó eljárásokat a Szabály 3-4-6 pontja szabályozza.

### Jóváhagyott döntés 3-4-4

- I. 2. & 10 a B-csapat 30-yardos vonaláról. A második féldőben fut a mérkőzés órája. Az A-csapat 2 pontot hátrányban van és a féldőben már nincs több időkérese. Miután a labdát már játékra alkalmassá nyilvánították, az A66 játékos false start szabálytalanságot követ el, és amikor a játékvezetők megállítják a mérkőzés óráját, akkor az óra (a) 13 másodpercet mutat; (b) 8 másodpercet mutat. B-csapat elfogadja a távolságvesztéssel járó büntetést és az időlevonást is. **DÖNTÉS:** (a): 5 yard büntetés és 10 másodperc lepörgetése, mely után a mérkőzés órája 0:03 másodpercet fog mutatni. 2. & 15 a B-csapat 35-yardos vonaláról. Az óra a referee jelzésére indul. (b) Vége a mérkőzésnek, a B-csapat megnyerte a mérkőzést. [Szabály 3-4-4-a-1 pontja alapján]
- II. 2. & 10 a B-csapat 30-yardos vonaláról. A mérkőzés órája fut a második féldőben. Az A-csapat 2 pontot hátrányban van és a féldőben már nincs több időkérese. A snap pillanatában az A-csapatnak 5 játékosa tartózkodik a backfield-en. Az A22 előrefut a labdával 3 yardot a B-csapat 27-yardos vonaláig. Amikor a labdát halottá nyilvánítják, akkor a mérkőzés órája (a) 13 másodpercet mutat; (b) 8 másodpercet mutat. **DÖNTÉS:** Az (a) és a (b) esetben is: 5 yardos büntetés illegal formation miatt. 2. & 15 a B-csapat 35-yardos vonaláról. Mivel az illegal formation szabálytalanság miatt nem kell azonnal megállítani a mérkőzés óráját, ezért a 10 másodperces időlevonás nem alkalmazható. A büntetés végrehajtása után a mérkőzés órája a referee jelzésére fog újra elindulni. [Szabály 3-4-4-a-1 pontja alapján]
- III. A mérkőzés végéhez közeledve 1 percnél kevesebb a hátralévő idő, és az A-csapat vezet 24-21-re, miközben a mérkőzés órája fut. 3. & 7 következik a B-csapat 35-yardos vonaláról, amelyhez már játékra alkalmassá nyilvánították a labdát. Ekkor a B55 játékos átugrik a neutrális zónán és megérinti az A77 játékost. A játékvezetők megállítják a játékot, amikor a mérkőzés órája 0:38 másodpercet mutat. A B-csapatnak nincs több időkéresi lehetősége. **DÖNTÉS:** Offside a B-csapat által. Büntetés: 5 yard büntetés és 10 másodperc lepörgetése a mérkőzés órájából. A mérkőzés óráját 0:28 másodpercre kell állítani. 3. & 2 következik a B-csapat 30-yardos vonaláról. A büntetés végrehajtása után a mérkőzés órája a referee jelzésére fog újra elindulni. [Szabály 3-4-4-a-1 pontja alapján]

- IV. A mérkőzés végéhez közeledve a 4. negyedben a mérkőzés órája (game clock) fut. 2. & 5 a B-csapat 20-yardos vonaláról. B77 tackle a neutrális zónában van a snap pillanatában, de nem ér hozzá senkihez. Az A12 QB kiforog oldalra passzolni, majd elfut a B-csapat 17-yardos vonalához, ahol eldob egy előre passzt, amely sikertelen lesz. A mérkőzés órája 0:15 időt mutat. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalan előre passza és a B-csapat offside szabálytalansága történt. Egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls). Nincs lehetőség 10 másodperc lepörgetésére. 2. & 5. a B-csapat 20-yardos vonaláról. A mérkőzés órája (game clock) marad 0:15-ön, és snap-re indul újra. [Szabály 3-4-6-d pontja alapján {nem lehetséges 10 másodperc lepörgetése, ha mindkét csapat felelős a mérkőzés órájának megállításaért}]
- V. 2. & 10 a B-csapat 30-yardos vonaláról, a mérkőzés órája fut. Az A-csapat van hátrányban. Az A66 guard 3-pontos állásban van, amikor elvétí a számolást és előre ugrik, így egy false start szabálytalanságot követ el. Ezután a B77 játékos egy halott labda személyi hiba (personal foul) vagy egy halott labda unsportsmanlike conduct szabálytalanságot követ el. A mérkőzés órája még 0:08 másodperc hátralévő időt mutat, amikor megállították azt. Ez a (a) negyedik negyedben történt; (b) a második negyedben történt. **DÖNTÉS:** (a) Vége a mérkőzésnek, mert a B-csapat el fogja fogadni a false start szabálytalanság mellett a 10 másodperc lepörgetését is. Emiatt a B77 játékos halott labda szabálytalansága miatti büntetést nem fogják végrehajtani. (b) Vége a félidőnek, mert a B-csapat el fogja fogadni a false start szabálytalanság mellett a 10 másodperc lepörgetését is. A B-csapat halott labda szabálytalansága miatt megítélt büntetést átviszik a második félidőre. A szabályértelmezés szerint a 10 másodperc lepörgetése miatt a halott labda szabálytalanság már a félidő véget érése után történt, ezért a büntetés végrehajtását át kell vinni a következő játékrészre. Mindkét esetben, (a) és (b), az A-csapat kiválthatja a 10 másodperc lepörgetését egy rendelkezésre álló csapatidőkéréssel. Ebben az esetben a B77 játékos szabálytalansága miatt megítélt büntetést végre kell hajtani, ami az A-csapat számára 1. & 10-et eredményez a B-csapat 20-yardos vonalánál, mindkét szabálytalanság végrehajtása után. Ha a B77 játékos a második unsportsmanlike conduct szabálytalanságát követte el, akkor őt ki kell zárni a mérkőzésről. [Szabály 3-4-4-a-1 pontja alapján]
- VI. Második negyed, az állás döntetlen, a snap pillanatában a mérkőzés órája 0:45-öt mutat. A játék során A55 fejről lejön a sisak. A77 jobb oldali tackle-re zászlót dobna holding miatt. A labdavívót a pályán szerelik, és nem érte el a megteendő távolságot. **DÖNTÉS:** A55-nek el kell hagynia a mérkőzést egy kísérlet erejéig. Nincs lehetőség 10 másodperces lefuttatásra, mivel a játék végén az óra a holding büntetésének végrehajtása és a sisak lejövetele miatt egyaránt megállt. A játék-órát 25 másodpercre kell állítani, a mérkőzés-óra pedig a referee jelzésére vagy snap-re indul a vétlen csapat választása alapján. (Szabály 3-3-10) [Szabály 3-3-10-b-2 pontja alapján]
- VII. 2&7 az A-csapat 5-yardos vonalán a második negyed vége felé. A11 QB hátralép, hogy passzoljon, de csak ide-oda mozog a saját célterületén, miközben egy szabad elkapót keres. Mikor már épp levinnék a földre a célterületen, A11 előre dobja a labdát a földre egy olyan helyre, ahol nincs jogosult elkapó. A referee zászlót dob intentional grounding miatt. Amikor a labda halottá vált, a mérkőzés órája 0:18-at mutatott. B-csapat elfogadja a büntetést. **DÖNTÉS:** A büntetés eredménye safety, A-csapat a saját 20-yardosáról fogja kirúgni a labdát. B-csapatnak lehetősége van 10 másodperc lepörgetésére. Ha B-csapat ezt választja, a mérkőzés óráját 0:08-ra kell állítani és az a referee jelzésére fog elindulni. Ha B-csapat elutasítja a 10 másodperc lepörgetését, a mérkőzés órája marad 0:18-on és akkor indul újra, amikor az elrúgott labdát szabályosan megérintik a játéktéren. [Szabály 3-4-4-a-2 pontja alapján]

## 10 másodperc lepörgetése - összegzés

### 3-4-5. szakasz:

Az alábbiakban összefoglaljuk, hogy mikor van érvényben a 10 másodperces lepörgetési folyamat:

- a: Időkérés sérülés esetén (Szabály 3-3-6-f).
- b: Időkérés sisak lejövetele miatt (Szabály 3-3-10-b-2).
- c: Szabálytalanság (Szabály 3-4-4).
- d: Videó visszanezés (Szabály 12-2-4-c-3).

## 10 másodperc lepörgetése a mérkőzés órájából – alkalmazott eljárás

### 3-4-6. SZAKASZ:

- a: A 10-másodperces szabályt csak akkor lehet alkalmazni, ha a mérkőzés órája (game clock) fut az esemény elkövetésének pillanatában és az érintett esemény miatt kell megállítani a mérkőzés óráját (game clock). **(A.R. 3-3-6:XVIII és XX)**
- b: Ha le kellett pörgetni 10 másodpercet, akkor a mérkőzés-óra (game clock) a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor fog újraindulni. Ha nem történik 10 másodperc lepörgetése, akkor a mérkőzés órája (game clock) snap-re indul újra.  
**Megjegyzés:** Ez a szabály felülírja a Szabály 3-3-2-f pontját (a snap-re indítás felülírja a referee jelzésére történő óraindítást), de nem írja felül a Szabály 3-3-2-g pontját (futó óra periódus – mercy rule). **(A.R. 3-3-2:VIII)**
- c: Ha a szabálytalanságot elkövető csapatnak még van időkerési lehetősége, akkor annak felhasználásával elkerülhetik a 10 másodperc lepörgetését. Ebben az esetben a mérkőzés-óra (game clock) az időkerés után snap-re fog indulni.
- d: A 10-másodperces szabályt nem lehet alkalmazni, ha mindkét csapat felelős a mérkőzés órájának megállításáért (pl. egymást kioltó szabálytalanságok (offsetting fouls) esetén, vagy mindkét csapat játékosának sérülése vagy sisakjának lejövetele esetén). **(A.R. 3-4-4:IV) (A.R. 3-3-6:XIX) (A.R. 3-4-3:VII)**

## 5. PARAGRAFUS: Cserék

### Cserék lebonyolítása

#### 3-5-1. SZAKASZ:

A csapatok bármilyen számú szabályos cserét végrehajthatnak a negyedek között, pontszerzés vagy try kísérlet után, vagy a kísérletek közötti időszakokban, egy játékos lecserélése, vagy egy megüresedett hely feltöltése céljából.

### Szabályos cserék

#### 3-5-2. SZAKASZ:

Egy szabályos cserejátékos beállhat egy játékos helyére, vagy beállhat egy betöltetlen pozícióba, ha az alábbi előírások egyikét sem szegik meg:

- a: Egyetlen bejövő cserejátékos sem léphet a játéktérre vagy a célterületre, amíg a labda játékban van.
- b: A 11 játékoson felüli játékos nem hagyhatja el a játéktérre vagy a célterületet, amíg a labda játékban van. **(A.R.3-5-2:I)**

**BÜNTETÉS: [a és b pont] Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból [S22: SUB]**

- c:
  1. Egy bejövő szabályos cserejátékosnak egyenesen a csapata részére fenntartott helyről kell a pályára lépnie; és egy cserejátékosnak, játékosnak vagy egy lecserélt játékosnak azon az oldalvonalon kell lejönnie a pályáról, amelyik közelebb van a csapata részére kijelölt helyhez (=saját oldalvonalán keresztül), és egyenesen a csapatterületre kell mennie.
  2. A lecserélt játékosnak azonnal el kell hagynia a játéktérre, ill. a célterületet. Ha a távozó játékos elhagyta a huddle-t vagy a pozícióját a cserejátékos játékosává válását követő 3 másodpercen belül, akkor úgy kell tekinteni, hogy azonnal elhagyta a pályát.
- d: Egy játékosává váló cserejátékosnak (Szabály 2-27-9) legalább egy kísérletet a játékban kell tölteni; a lecserélt játékosnak pedig legalább egy kísérlet idejére a játékon kívül kell marad-

nia; kivéve, ha a negyedek közötti szünetben, egy pontszerzés után, egy csapatidőkéres során vagy egy játékvezetői időkéres során (kivéve, amikor egy élő labda a pályán kívülre kerül, vagy egy sikertelen előre passz esetén) történik a csere. **(A.R. 3-5-2:III,IV és VI)**

**BÜNTETÉS: [c és d pont] Halott labda szabálytalanság: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból [S22: SUB]**

e: Az A-csapat cseréje során a játékvezetők nem engedik a snap-et, míg a B-csapatnak lehetőséget nem adnak cserélni. A csere vagy szimulált csere során az A-csapatnak tilos azzal a szándékkal a scrimmage vonalhoz futni, hogy ezzel nyilvánvaló hátrányba hozzák a védőket. Ha a labdát már játékra alkalmasnak nyilvánították, a játékvezetők nem engedik a snap-et, míg a B-csapat becserélt játékosai el nem foglalták a helyüket, a lecserélt játékosok pedig el nem hagyták a pályát. A B-csapatnak azonnal kell reagálnia a cseréivel. **(A.R. 3-5-2:II,V,VII-IX)** B-csapat azon joga, hogy késleltesse a snap-et véget ér, ha:

1. Nem kezd meg a saját cseréit 3 másodpercen belül azután, hogy az A-csapat utolsó cseréje is a pályára lépett.
2. Bármelyik lecserélt játékos sietve hagyja el a pályát.
3. Bármelyik becserélt játékos nem sietve megy fel a pályára.

**BÜNTETÉS: [e pont] (Első alkalommal) Halott labda szabálytalanság: Időhúzás (delay of game) a B-csapat által, ha nem végzik el a cserét azonnal, vagy időhúzás (delay of game) az A-csapat által, ha lejárt a játék-óra. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból [S21: DOG]. A referee figyelmezteti a vezetőedzőt, hogy legközelebb ilyen esetben sportszerűtlen viselkedésért (unsportsmanlike conduct) adnak büntetést.**

**(Második és minden további alkalommal) Halott labda szabálytalanság: team unsportsmanlike conduct! Egy játékvezető azonnal sípol. 15 yard büntetés a succeeding spot-ból [S27: UC / UNS]**

### **Jóváhagyott döntés 3-5-2**

- I. Egy lecserélt játékos, aki a 11 játékoson felül van, és nyilvánvalóan elhagyja a pályát, de még nem érte el az oldalvonalat, amikor a labdát játékba hozzák. Ez a lecserélt játékos nem akadályozott egyetlen játékost és a kísérletet sem. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság. Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 3-5-2-b pontja alapján]
- II. A csapat-labdabirtoklás jogának cseréje vagy egy időkéres után a labdát játékra alkalmassá nyilvánították. Amikor az A-csapat elfoglalta a támadó formációt, a B-csapatnak is azonnal reagálnia kell. A B-csapatnak időt kell biztosítani a csere végrehajtására. **DÖNTÉS:** Mindkét csapat elkövethet delay of game szabálytalanságot: B-csapat, ha nem hajtja végre a cserét azonnal (Szabály 3-4-2-b-3), vagy az A-csapat a 25-másodperces óra lejárása miatt. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 3-5-2-e pontja alapján]
- III. 3. kísérlet során (nem volt csere a csapat-labdabirtoklásban) az A27 labdavívó a pályán kívülre került, vagy az A-csapat szabályos előre passza sikertelen (incomplete) lett. A kísérletek közötti időszakban nem volt más játékvezetői időkéres. A 4. kísérlet snap-je előtt a B75 cserejátékos a pályára lép, majd elhagyja a pályát egy kísérlet lejárta nélkül. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 3-5-2-d pontja alapján]
- IV. Az A-csapatnak 11 játékosa van a huddle-ban. Az A81 játékos tévesen azt gondolja, hogy lecserélték, és a csapata számára kijelölt területre szalad. Azonnal visszaküldik a pályára, és elfoglalja a pozícióját a scrimmage line-on, közel az oldalvonalhoz. A teljes csapat 1 másodpercig mozdulatlan marad a snap előtt, és nem történt játékvezetői időkéres sem. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság. A lecserélt játékos elveszti a résztvevői státuszát, amikor a csapata számára kijelölt területre lép miközben a labda halott. Ezután rá is a szabályos cserére vonatkozó előírások érvényesek. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból, vagy 15 yard a succeeding spot-ból, ha a Szabály 9-2-2-b pontjának {sportszerűtlen taktika, a csere szimulálása} megsértéseként ítélték meg a helyzetet. (Szabály 3-5-2-d és Szabály 9-2-2-b) [Szabály 3-5-2-d és 9-2-2-b pontja alapján]
- V. Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították, és az umpire (vagy a center judge) a szokásos helyén tartózkodik, az A-csapat gyorsan lecseréli néhány játékosát, a játékosok a szükséges 1 másodpercig mozdulatlanul állnak, majd a labdát snap-pel játékba hozzák. Az umpire (vagy a center judge) megpróbál a labdához menni, hogy a B-csapatnak lehetőséget adjon a reagálásra (cserélhessen), de

nem tudja megakadályozni, hogy a snap elinduljon. **DÖNTÉS:** A kísérletet meg kell szakítani, a mérkőzés óráját meg kell állítani, és a védelem reagálhat az A-csapat késői cseréire. *Az A-csapatot 5-yardos büntetéssel sújtják delay of game szabálytalanság miatt. A játék-órát 25 másodpercre kell beállítani, és az a jelre indul. A mérkőzés órája jelre vagy snap-re indul, attól függően, hogy milyen státuszban volt, amikor meg lett állítva.* (lásd még AR 9-2-3-I) [Szabály 3-5-2-e pontja alapján]

- VI. Egy kísérlet újabb első kísérletet (first down) eredményezett a B-csapat 40-yardos vonalán. Ezután a no-huddle offense-t játszó A-csapat 11 játékosa a saját pozíciójába fut a következő kísérlet indításához. A labda már játékra alkalmas, amikor az A22 játékos a csapata számára fenntartott területről a pályára fut, és felveszi a pozícióját a felfestett számok tetejénél. Ezután A22 játékos vagy valamelyik edző észreveszi, hogy ő már a 12. játékos a pályán. Ezután az A22 játékos visszafut a csapatterületre. A labdát ezalatt még nem indították el. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság szabálytalan csere miatt. A szabályértelmezés szerint az A22 játékos beállt az A-csapat virtuális huddle-jébe, és ezáltal játékosná vált, ami miatt legalább egy kísérletben részt kell vennie. 5 yard büntetés. A-csapat labdája, 1. & 15 a B-csapat 45-yardos vonaláról. (Szabály 2-27-9-b {a cserejátékos játékosná válik}) [Szabály 2-27-9-b és Szabály 3-5-2-d pontja alapján]
- VII. Az első félidő vége felé közeledve az A-csapatnak nincs több időkérese. A harmadik kísérlet során egy passzjáték a B-csapat 25-yardos vonalán ér véget a pályán belül, de a first down-t jelentő vonalat nem éri el, amikor a mérkőzés órája 0:10 másodpercet mutat. 4. & 3 kísérletre az A-csapat azonnal a field goal egységet küldi a pályára. **DÖNTÉS:** B-csapatnak feltételeznie kell, hogy az A-csapat mezőnygól (field goal) kísérletet fog végrehajtani, ezért field goal egységét készenlétben kell tartania. Az umpire (vagy center judge) nem fog a labda fölé állni, mert a védelemnek nem lehet kétsége afelől, hogy milyen kísérlet fog következni. [Szabály 3-5-2-e pontja alapján]
- VIII. Az első félidő vége felé közeledve az A-csapatnak nincs több időkérese. A harmadik kísérlet során egy passzjáték a B-csapat 25-yardos vonalán ér véget a pályán belül, de a first down-t jelentő vonalat nem éri el, a mérkőzés órája 0:30 másodpercet mutat. 4&3 kísérletre az A-csapat felállásából nem derül ki, hogy milyen kísérlet fog következni egészen addig, amíg a mérkőzés órája 0:10 másodpercet nem mutat. Ekkor hirtelen a field goal egységet küldik a pályára, amire B-csapat megpróbál sietve reagálni. **DÖNTÉS:** A referee elkezd a cserékre vonatkozó mechanics eljárást, az umpire (vagy a center judge) a labda fölé áll, hogy megakadályozza a snap elindítását. Az umpire (vagy a center judge) akkor fog ellépni a labdától, amikor a referee úgy ítéli meg, hogy a védelemnek elegendő ideje volt a cserék végrehajtására. Ha a mérkőzés órája lefut mielőtt a labdát snap-pel elindítanák miután az umpire (vagy a center judge) ellépett a labdától, akkor a félidőnek vége. [Szabály 3-5-2-e pontja alapján]
- IX. 1&10 @A-25. Az első negyed vége felé A21 labdavívó jobbra kifut a saját csapatterületének irányába, amikor B54 ütközik vele az A-csapat 30-yardos vonalán. A21 még tovább tud lépdelni és végül az A-csapat 34-yardos vonalán kerül földre (a) még épp a pályán belül; (b) a pályán kívül az oldalonali játékvezetők sávjában; (c) a pályán kívül a csapatterületen vagy annak közelében úgy, hogy az oldalonali vonalat az A-csapat 34-yardos vonalánál keresztezte. Más cseréje nincs az A-csapatnak. **DÖNTÉS:** A-csapat jön 2&1 @A-34. (a) A mérkőzés órája nem áll meg és a játék-órát 40 másodpercre állítják, majd elindítják 1 másodpercen belül miután a labdát halottnak nyilvánították. A-csapat elindíthatja a játékot (snap), amint a labdát játékra alkalmassá nyilvánították. (b) A mérkőzés óráját megállítják és azt ezután a referee jelzésére indítják újra. A játék-órát 40 másodpercre állítják, majd elindítják 1 másodpercen belül miután a labdát halottnak nyilvánították. (c) Ha a referee úgy ítéli meg, hogy a snapper a pozíciójában vagy annak közelében van vagy oda mozog, hogy elindítson egy snap-et, mutatni fogja az ellentétes oldali cserékre vonatkozó jelzést, jelezve ezzel, hogy a cserékre vonatkozó mechanics eljárás van folyamatban és B-csapatnak lehetőséget adnak a cserére. {Amennyiben egy játékos a pályán kívülre kerül a saját csapatterületén, ennek a játékosnak a visszatérése is olyan, mintha cserét hajtott volna végre az A-csapat.} Ha az A-csapat játékosai a saját csapatterületükre vagy annak irányába mennek a játék után, a referee alkalmazza a cserékre vonatkozó mechanics eljárást. [Szabály 3-5-2-e pontja alapján]

## 11-nél több játékos a pályán

### 3-5-3. SZAKASZ:

- a: Az A-csapat nem bonthatja meg a huddle-t 11-nél több játékosal, és nem tartózkodhat 11-nél több játékos a huddle-ban vagy a formációban 3 másodpercnél hosszabb ideig. A játékvezetőknek meg kell állítaniuk minden cselekedetet függetlenül attól, hogy a kísérletet megkezdték-e vagy sem (snap).

**BÜNTETÉS:** Halott labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból [S22: SUB].

- b: A B-csapat számára rövid ideig engedélyezett 11-nél több játékost a pályán tartani, hogy reagálni tudjon a támadók felállítására, de nem lehet 11-nél több játékos a pályán a formációban, mikor a labdát elsnappelték. Élő labda szabálytalanságként kell büntetni. **(A.R. 3-5-3:I-VII)**

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból [S22: SUB].**

Bármelyik félidőben a két-perces figyelmeztetés után, ha B-csapat elkövet egy cserével kapcsolatos szabálytalanságot és 12 vagy több játékos van a pályán és vesz részt a kísérletben, a játékvezetők megbüntetik a B-csapatot a szabálytalanságért és A-csapat választhatja, hogy a mérkőzés óráját visszaállítsák a snap idején hátralévő időre. A mérkőzés órája ekkor a következő snap-kor fog újraindulni. Amennyiben a 12. védő megpróbálta elhagyni a pályát, de a snap pillanatában még a pályán volt és nem volt befolyása a játékra, akkor a normál cserével kapcsolatos büntetés kerül végrehajtásra az óra módosítása nélkül **(A.R. 3-5-3:VIII-X)**.

- c: Ha az A-csapat már formációban van, a B-csapatban legfeljebb 11 játékos lehet a pályán a formációban. Ha a játék-óra (play clock) lejár, :00-án áll (vagy :05-ön, vagy annál kevesebben áll, és A-csapat időt kér), és a B csapatnak több, mint 11 játékos van a pályán, akkor ez B-csapat szabálytalansága.

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból [S22: SUB].**

#### **Jóváhagyott döntés 3-5-3**

- I. Az A33 játékos (szabályosan becserélt játékos) beáll a huddle-ba, vagy elfoglalja a helyét a támadó formációban, és ezután (a) kb. 2 másodperc múlva az A34 játékos elhagyja a huddle-t, és lemegy a pályáról a saját oldalvonalán; (b) kb. 4 másodperc után az A34 játékos elhagyja a huddle-t, és lemegy a pályáról a saját oldalvonalán. **DÖNTÉS:** (a) Szabályos. (b) Szabálytalanság. (Megjegyzés: Azt a pályát elhagyó játékost, aki kilépett a huddle-ből, vagy a pozíciójából 3 másodpercen belül, azt úgy kell tekinteni, mintha azonnal hagyta volna el a pályát.) [Szabály 3-5-3-b pontja alapján]
- II. 3 & 5 B35-ön. B-csapatnak 12 játékos van a pályán a formációban, és a B-csapat egyetlen játékosa se próbálja meg elhagyni a pályát miközben a labda játékra alkalmas. A-csapat elsnappeli a labdát, és az A44 játékos 3 yardot fut vele. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság 1&10 A-csapatnak a B30-ról. [Szabály 3-5-3-b pontja alapján]
- III. Az A-csapat 11 játékos van a huddle-ban, amikor az A27 játékos megközelíti a huddle-t (10 yardon belül), amikor a huddle feloszlik. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. (Szabály 2-27-9 {cserejátékos játékoská válik}) [Szabály 3-5-3-b pontja alapján]
- IV. 3&5 B35-ön. B-csapatnak 12 játékos van a pályán a formációban, B44 játékos észreveszi, hogy ő a 12-ik játékos, ezért igyekszik elhagyni a pályát. Amikor a labdát elsnappelik (a) B44 játékos a pályán van még, de következő lépése a pályán kívül van; (b) B44 a pályán kívülre lép, pont még a snap előtt. A-csapat snappeli a labdát, majd A44 3 yardot fut vele. **DÖNTÉS:** (a) B44 élő labda szabálytalansága, 1&10 A-csapatnak B30-ról; (b) B44 nem volt szabálytalan, 4&2 B32-ről. Ahhoz, hogy ne számítsák a 12. játékosnak, B44 játékosnak a játéktéren (pályán) kívül kell lennie. [Szabály 3-5-3-b pontja alapján]
- V. Az A-csapat rúgó formációban állt fel egy field goal kísérlethez, míg a B-csapatnak 11 játékos van a pályán formációban. Közvetlenül a snap előtt a B-csapat 12. játékos a pályára rohan. A snap után a rúgó elvégzi a rúgást. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság, 5 yard büntetés a previous spot-ból, vagy az A-csapat elfogadhatja a kísérlet eredményét. [Szabály 3-5-3-b pontja alapján]
- VI. Az A-csapat egy kétpontos try kísérlethez áll fel a B-csapat 3-yardos vonalánál. B-csapatnak 11 játékosa van fent a védő formációban. B-csapat tizenkettedik játékosa a pályára fut éppen a snap előtti pillanatban vagy éppen a snap pillanatában. Az A22 játékos átveszi a QB labdaátadását, és (a) földre viszik őt az 1-yardos vonalon; (b) befut a labdával a célterületre. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság a B-csapat által, illegal substitution. (a) B-csapat büntetése, távolságfelezés után megismétlik a try kísérletet a 1,5-yardos vonalról; (b) az A-csapat el fogja törölni a büntetést a sikeres try kísérlet során. [Szabály 3-5-3-b pontja alapján]
- VII. 3&5 B-35ről. B-csapatnak 12 játékos van a pályán a formációban, és a B-csapat egyetlen játékosa se próbálja meg elhagyni a pályát. A labda játékra alkalmas, mindkét csapat formációban van, és bármelyik pillanatban elsnappelhetik a labdát. A játék-óra majdnem lejár, mert A12 irányító nem tudja leolvasni a védelmet, és (a) időt kér; (b) a játék-óra közben lejár. **DÖNTÉS:** A mélyen lévő játékvezetők megszámolták a B-csapat 12 emberét, mindkét csapat formációban áll, és egy B-csapat játékos sem

igyekszik elhagyni a pályát, és a snap pillanata közel van, (a) a játékvezetői crew visszaadja az A-csapat részére az időkérést, és a B-csapatot bünteti szabálytalan csere miatt. A-csapat 1&10 B30-ról (b) nincs delay of game szabálytalanság, B-csapatot kell büntetni szabálytalan csere miatt. A-csapat 1&10 B30-ról. [Szabály 3-5-3-b pontja alapján]

- VIII. 1&10 @B25. A-csapat snap-pel hozza játékba a labdát 12 másodperccel a mérkőzés vége előtt (a 4. negyedben). A12 QB nem talál szabad elkapót, kiküzdí magát a tackle box-on kívülre és eldobja a labdát a neutrális zónán túlra, a játék végén 6 másodperc marad. A védelem 12 játékosal a pályán vett részt a kísérletben. **DÖNTÉS:** B-csapat cserével kapcsolatos szabálytalansága. Az 5 yardos büntetést a previous pontból hajtják végre. A-csapat választása alapján a mérkőzés óráját vissza lehet állítani és az snap-pel fog indulni. [Szabály 3-5-3 Büntetés pontja alapján]
- IX. 1&10 @B25. A-csapat snap-pel hozza játékba a labdát 12 másodperccel a mérkőzés vége előtt (a 4. negyedben). A12 QB nem talál szabad elkapót, kiküzdí magát a tackle box-on kívülre és eldobja a labdát a neutrális zónán túlra, a játék végén 6 másodperc marad. A védelem 12 játékos volt a pályán a snap pillanatában, de B21 rohant le a pályáról és a labdát épphogy azelőtt snappelték el, hogy leért volna a pályáról. **DÖNTÉS:** B-csapat cserével kapcsolatos szabálytalansága. Az 5 yardos büntetést a previous pontból hajtják végre. Ha B21-nek nem volt befolyása a játékra, akkor nem állítják vissza az órát. [Szabály 3-5-3 Büntetés pontja alapján]
- X. 1&10 @B25. A-csapat snap-pel hozza játékba a labdát 12 másodperccel a mérkőzés vége előtt (a 4. negyedben). A12 QB nem talál szabad elkapót, kiküzdí magát a tackle box-on kívülre, majd 10 yardot fut mielőtt a pályán belül ledöntenék, a játék végén 6 másodperc marad. A védelem 12 játékosal a pályán vett részt a kísérletben. **DÖNTÉS:** B-csapat cserével kapcsolatos szabálytalansága. Arra vonatkozó kitétel nincs, hogy el kell fogadni egy büntetést az óra visszaállításához. A támadók elutasíthatják az 5 yardos büntetést és választhatják a mérkőzés órájának visszaállítását 0:12 másodpercre, majd a mérkőzés órája ezután a következő snap-kor fog elindulni. [Szabály 3-5-3 Büntetés pontja alapján]

## 4. SZABÁLY – Élő labda, halott labda, pályán kívül

### 1. PARAGRAFUS: Élő labda – halott labda

#### Halott labda élővé válik

##### 4-1-1. SZAKASZ:

Ha egy halott labdát játékra alkalmasnak nyilvánítanak, akkor az élővé válik, ha a labdát szabályosan snap-pel játékba hozzák, vagy szabályos kirúgással elrúgják. Ha egy labdát annak játékra alkalmassá nyilvánítása előtt snap-pel játékba hozzák, vagy kirúgással elrúgják, akkor a labda halott marad. (A.R. 2-16-4:I, A.R. 4-1-4:I és II, A.R. 7-1-3:IV és A.R. 7-1-5:I és II)

#### Élő labda halottá válik

##### 4-1-2. SZAKASZ:

- a: Egy élő labda halottá válik a jelen szabályok előírásainak megfelelően, vagy amikor egy játékvezető a sípjába fúj (akkor is, ha az vétlen sípszó volt), vagy amikor más módon a halott labda jelzést mutatja. (A.R. 4-2-1:II és A.R. 4-2-4:I)
- b: Ha egy játékvezető kísérlet közben véletlenül a sípjába fúj, vagy más módon a halott labda jelét mutatja (*illetve a következő pontok esetén is a vétlen sípszóra vonatkozó előírások alkalmazandók:*) Szabály 4-1-3-k {mely szerint amikor egy nem birtokolt élő labda hozzáér valamihez a pálya területén, ami nem egy játékos, játékvezető vagy a talaj}, Szabály 4-1-3-m, {amikor egy labda szabálytalanná válik}, és Szabály 4-1-3-n {amikor egy élő labda egy játékvezető birtokába kerül}) (A.R. 4-1-2:I-VI):

1. amikor a labda egy játékos birtokában van, akkor a labdát birtokló csapat választhat, hogy a labdát legközelebb onnan hozzák játékba, ahol a labdát halottnak nyilvánították, vagy a kísérletet újrajátsszák.
2. amikor a labda szabad egy fumble, hátra passz vagy szabálytalan passz miatt, akkor a labdát (előzőleg) birtokló csapat választhat, hogy a labdát legközelebb onnan hozzák játékba, ahol a labdabirtoklást elvesztették, vagy a kísérletet újrajátsszák.

##### **Kivétel:**

- (1) Szabály 12 {a viedóbíróról}.
- (2) Ha a labda kimegy a pályáról közvetlenül a vétlen sípszó után („azonnali folytatógos esemény”), akkor a labda a labdát elejtő (fumble), illetve passzoló csapathoz tartozik a Szabály 7-2-4 pontja szerint, {azaz hátra passz vagy fumble esetén a fumble pontjában, ha előrefelé hagyta el a labda a pályát, ill. a pályaelhagyás pontjában, ha a labda hátrafelé hagyta el a pályát}.
- (3) Ha egy szabad labda egyértelmű elkapása, visszaszerzése (recovery) vagy elfogása (interception) közvetlenül a vétlen sípszó után történik, akkor a labda a labdát elkapó vagy visszaszerző csapathoz tartozik az elkapás/visszaszerzés pontjában, és az ez utáni összes előrehaladást törölni kell (Kivétel: Szabály 7-2-2-a Kivételek {A-csapat fumble-je try során, ill. 4. kísérlet során}).
3. Ha egy szabályos előre passz vagy rúgás (scrimmage rúgás vagy kirúgás) közben történt a vétlen sípszó, akkor a labdát vissza kell helyezni a megelőző pontba (previous spot), és a kísérletet meg kell ismételni.

##### **Kivétel:**

- (1) Szabály 12 {a viedóbíróról}.

- (2) Ha közvetlenül egy vétlen sípszó után („azonnali folytatólagos esemény”) egy szabályos előre passz sikertelen (incomplete) (Szabály 7-3-7 {*a sikertelen passzról*}), egy kirúgás elhagyja a pályát (Szabály 6-2 {*kirúgás a pályán kívül*}), vagy hozzáér a talajhoz a B-csapat gólvonalán vagy mögötte (Szabály 6-1-7 {*kirúgások - labda halott a célterületen*}), egy scrimage rúgás elhagyja a pályát (Szabály 6-3-7 {*scrimage rúgások – pályán kívüli labda a gólvonalak között*} vagy 6-3-8 {*scrimage rúgások – pályán kívüli labda a gólvonalak mögött*}), vagy hozzáér a talajhoz a B-csapat gólvonalán vagy mögötte (Szabály 6-3-9 {*scrimage rúgások – a talaj megérintése a gólvonalon vagy a célterületen*}), akkor a szabályokat úgy kell alkalmazni, mintha nem történt volna vétlen sípszó.
- (3) Ha egy passz vagy egy rúgás egyértelmű elkapása, visszaszerzése (recovery) vagy elfogása (interception) közvetlenül a vétlen sípszó után történik („azonnali folytatólagos esemény”), akkor a labda a labdát elkapó vagy visszaszerző csapathoz tartozik az elkapás/visszaszerzés pontjában, és az ez utáni összes előrehaladást törölni kell.
- (4) Ha egy scrimage rúgás keresztezi a neutrális zónát, és a B-csapat nem érintette meg a labdát a neutrális zóna előtt, valamint nem teljesül egyik fenti kivétel (**Kivétel 1-3**) sem, és a rúgás végének pontja ismert, akkor a labda halottá válik, és a B-csapathoz tartozik a rúgás végének pontjában (Szabály 2-25-9 {*a rúgás végét jelző pontról*}). Ha ez a pont a neutrális zóna előtt van, akkor a labda keresztezte a neutrális zónát, és ezért a postscrimage kick enforcement eljárást kell alkalmazni, ha a Szabály 10-2-3 feltételei teljesülnek. Mezőnygól kísérlet esetén a mezőnygól sikeres, ha teljesíti a Szabály 8-4-1 pontjában leírtakat {*arról, hogy miként lehet mezőnygólt elérni*}.
4. Miután a B-csapat megszerezte a labdabirtoklást egy try kísérlet során vagy a hosszabbításban, akkor a try kísérletnek vagy a hosszabbításban a birtokolt támadássorozatnak vége van.
- c: Ha egy szabálytalanság vagy egy szabályszegés is történik egy olyan játék során, aminek egy vétlen sípszó a vége, akkor a büntetést vagy a szabályszegés utáni választás lehetőségét ugyanúgy kell végrehajtani, mint minden más esetben, ha az más szabályokkal nem ellentétes. **Bármilyen szabálytalanságot, ami egy vétlen sípszó után, de közvetlenül azután, azaz egy „azonnali folytatólagos esemény” során történik, élő-labda szabálytalanságként kell kezelni. (A.R. 4-1-2:I és II)**
- d: Egy közvetlenül egy vétlen sípszó utáni, „azonnali folytatólagos esemény” rendelkezései megszűnnek, ha egy labda, amely nincs egyetlen játékos birtokában sem (i) megérint bármit a pályán belül (inbounds), ami nem egy játékos, egy játékos felszerelése, egy játékvezető, egy játékvezető felszerelése vagy a talaj; (ii) szabálytalanná válik a játék során; vagy (iii) egy játékvezető birtokába kerül.

#### **Jóváhagyott döntés 4-1-2**

- I. 4&15 az A-csapat 30-yardos vonalánál. Az A-csapat punt-ol. B44 olyan pozícióban helyezkedik, hogy elkapja a rúgást. A labda elkapására tett kísérlet közben a B44 játékos muff-olja a labdát a B-csapat 35-yardos vonalánál. A back judge belefúj a sípjába, amikor úgy néz ki, hogy a B44 játékos elkapja a labdát, de az a földön gurul a B44 muff-olása után. Az A88 játékos a labda után vetődik és „egy azonnali folytatólagos esemény” során megszerzi azt a labdára vetődve a B-csapat 30-yardos vonalánál. B22 játékos ellen zászlót dobtak holding szabálytalanság miatt a rúgás közben. **DÖNTÉS:** Vétlen sípszó (inadvertent whistle). A Szabály 4-1-2-b-3 Kivétel 3. pontját kell alkalmazni. Az A-csapat el fogja törölni a büntetést, és a labdát fogja kérni: 1&10 a B-csapat 30-yardos vonaláról. [Szabály 4-1-2-b és Szabály 4-1-2-c pontja alapján]
- II. 4&15 az A-csapat 30-yardos vonalánál. Az A-csapat punt-ol. B44 olyan pozícióban helyezkedik, hogy elkapja a rúgást. A labda elkapására tett kísérlet közben a B44 játékos muff-olja a labdát a B-csapat

35-yardos vonalánál. A back judge belefúj a sípjába, amikor úgy néz ki, hogy a B44 játékos elkapja a labdát, de az a földön gurul a B44 muff-olása után. A labda eltűnik a játékosok kupaca alatt. B22 játékos ellen zászlót dobtak holding szabálytalanság miatt a rúgás közben. **DÖNTÉS:** Vétlen sípszó (inadvertent whistle). Mivel nincs egyértelmű, tiszta labdaszerzés a rúgás után, ezért a kísérletet meg kell ismételni, és a holding miatt megítélt 10 yardos büntetést végrehajtják. Az A-csapat labdája, 1&10 az A-csapat 40-yardos vonaláról. [Szabály 4-1-2-b és Szabály 4-1-2-c pontja alapján]

- III. 1. & 10 a B-csapat 45-yardos vonaláról. Az A22 labdavívó játékost szerelik, és éppen lefelé megy a földre, amikor elejti (fumble) a labdát. Egy játékvezető véletlenül a sípjába fúj. Mindkét csapat játékosai a labda után vetődnek, és (a) B66 játékos egyértelműen visszaszerzi (recovery) a labdát, amikor rávetődik; (b) nem egyértelmű, hogy ki szerzi vissza. **DÖNTÉS:** Vétlen sípszó (inadvertent whistle). A Szabály 4-1-2-b-2 Kivétel 3. pontját kell alkalmazni. (a) Ha megállapítják, hogy az A22 játékos még a földet érés előtt elejtette a labdát (fumble), akkor a labda a B66 labdaszerzésének pontjában a B-csathoz tartozik. (b) Abban az esetben, ha nem lehet megállapítani, hogy melyik csapat szerezte vissza a labdát, akkor az A-csapat megtarthatja a labdabirtoklást a labda halottá válásának pontjában, vagy választhatja a kísérlet megismétlését. [Szabály 4-1-2-b pontja alapján]
- IV. 4. & 15 az A-csapat 30-yardos vonalánál. Az A-csapat punt-ol. B44 olyan pozícióban helyezkedik, hogy elkapja a rúgást. A labda elkapására tett kísérlet közben a B44 játékos muff-olja a labdát a B-csapat 35-yardos vonalánál. A back judge belefúj a sípjába, amikor úgy néz ki, hogy a B44 játékos elkapja a labdát, de az a földön gurul a B44 muff-olása után. Az A88 játékos a labda után vetődik, és „egy azonnali folytatólagos esemény”, során megszerzi azt a labdára vetődve a B-csapat 30-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** Vétlen sípszó (inadvertent whistle). A Szabály 4-1-2-b-3 Kivétel 3. pontját kell alkalmazni. A-csapat labdája, 1. & 10 a B-csapat 30-yardos vonaláról. [Szabály 4-1-2-b pontja alapján]
- V. 4. & 15 az A-csapat 30-yardos vonalánál. Az A-csapat punt-ol. B44 olyan pozícióban helyezkedik, hogy elkapja a rúgást. A labda elkapására tett kísérlet közben a B44 játékos muff-olja a labdát a B-csapat 35-yardos vonalánál. A back judge belefúj a sípjába, amikor úgy néz ki, hogy a B44 játékos elkapja a labdát, de az a földön gurul a B44 muff-olása után. A labda eltűnik a játékosok kupaca alatt. **DÖNTÉS:** Vétlen sípszó (inadvertent whistle). Mivel nincs egyértelmű, tiszta labdaszerzés a rúgás után, ezért a halott labdára vonatkozó ítélet érvényben marad. A kísérletet meg kell ismételni a previous spot-ból. [Szabály 4-1-2-b pontja alapján]
- VI. Mit értünk a „más módon a halott labda jelét mutatja” kifejezésen a Szabály 4-1-2-b pontjában? **DÖNTÉS:** Ez azt jelenti, ha egy játékvezető a következő jelzések valamelyikét mutatja: óra állj (S3), touchdown/field goal (S5), safety (S6), halott labda (S7), sikertelen passz (S10). Ha valamelyik ilyen jelzés mozdulatsora megszakad mielőtt a játékvezető keze a megfelelő helyzetbe kerülne vagy mozdulna, akkor az nem minősül jelzésnek. Egyéb szóbeli jelzés (pl. „a labda halott” kijelentés, vagy hasonló) sem tekinthető jelzésnek, kivéve, ha azt megelőzte egy sípszó. [Szabály 4-1-2-b pontja alapján]

## Labdát halottá nyilvánítják

### 4-1-3. SZAKASZ:

Egy élő labda halottá válik, és egy játékvezetőnek sípolnia kell, vagy a labdát halottá kell nyilvánítania:

- a: Amikor a labda pályán kívülre kerül (kivéve egy olyan sikeres field goal-t, amelyik előzőleg csak a kapufákat vagy a keresztlécet érintette); amikor a labdavívó játékos a pályán kívülre kerül; vagy amikor a labdavívó játékos előrehaladását úgy megállították („megfogták”), hogy ott a forward progress is véget ért. Amikor kérdéses, a labda halottá válik. **(A.R. 4-2-1:II) (A.R. 4-1-3:IX-XI)**
- b: Amikor a labdavívó kezén vagy a lábfejen kívül bármely más testrésze a földet érinti; vagy amikor a labdavívót szerelik, vagy bármely más okból elesik, és elveszíti a labdabirtoklást, amikor a kezén vagy a lábfejen kívül bármely más testrésze a földet érinti. **(Kivétel:** A labda élő marad, amikor egy támadó játékos rúgást szimulál, vagy ha a snap pillanatában olyan pozícióban van, hogy a csapattársa által egy rúgáshoz földre tartott labdát elrúgjon. A labdát lehet rúgni, passzolni, **kézbe adni** vagy a szabályok szerint előre juttatni.) **(A.R. 4-1-3:I-II)**

- c: Ha egy TD, touchback, safety, field goal vagy sikeres try kísérlet történt; vagy ha egy kirúgás vagy egy scrimmage rúgás, amelyhez B-csapat nem ért hozzá a neutrális zóna előtt, megérinti a talajt a B-csapat célterületén. (Szabály 6-1-7-a {kirúgások: *ugyanerről*}, Szabály 6-3-9 {*scrimmage rúgások: ugyanerről*}) **(A.R. 6-3-9:I)**
- d: Try kísérlet során, amikor a halott labdára vonatkozó szabály előírja. (Szabály 8-3-2-d-5 {*azaz, amikor a labdabirtoklás jogának cseréje előtt az A-csapat játékosa által elejtett labdát (fumble) egy másik csapattársa szerzi vissza*})
- e: Ha a rúgó csapat egyik játékosa elkap vagy visszaszerz egy kirúgást vagy olyan scrimmage rúgást, amely keresztezte a neutrális zónát.
- f: Amikor egy kirúgás, scrimmage rúgás vagy bármilyen más módon szabaddá vált labda megáll, és egyetlen játékos sem kísérli meg annak megszerzését. **(A.R. 4-1-3:VI-VII)**
- g: Ha a labdát egy kirúgás vagy scrimmage rúgás után egy B-csapat játékos elkapta vagy visszaszerzte (recover), miután egy B-csapat játékos egy érvényes vagy érvénytelen fair catch jelzést mutatott; vagy amikor egy érvénytelen fair catch jelzést mutattak, miután a B-csapat egyik játékosa már elkapta vagy visszaszerzte a labdát. (Szabály 2-8-1 {*a fair catch-ről*}, Szabály 2-8-2 {*az érvényes fair catch jelzésről*} és Szabály 2-8-3 {*az érvénytelen fair catch jelzésről*})
- h: Amikor egy visszarúgás vagy egy neutrális zóna előtti scrimmage rúgás történik.
- i: Amikor egy előre passzt sikertelennek ítélték.
- j: Amikor egy negyedik kísérlet vagy egy try kísérlet során, még a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt az A-csapat fumble-je során elvesztett labdáját az A-csapat egy másik játékosa szerzi vissza, mint a labdát elejtő játékos. (Szabály 7-2-2-a {*fumble általánosságban: ugyanerről*} és Szabály 7-2-2-b {*arról, hogy ha egy fumble-t egyszerre kapnak el a két csapat játékosai, akkor a labda halottá válik*}, Szabály 8-3-2-d-5 {*try: ugyanerről*})
- k: Ha egy élő labda, amely nincs egyetlen játékos birtokában sem, hozzáér valaminek a pálya területén belül, ami nem egy játékos vagy annak felszerelése, nem egy játékvezető vagy annak felszerelése, vagy nem a talaj. (A vétlen sípszóra érvényes előírások alkalmazandók.)
- l: Amikor egy élő labdát a két csapat játékosai egyszerre kapnak el vagy szerzik meg.
- m: Amikor a labda szabálytalanná válik a játék közben. (A vétlen sípszóra érvényes előírások alkalmazandók.)
- n: Amikor egy élő labda egy játékvezető birtokába kerül. (A vétlen sípszóra érvényes előírások alkalmazandók.)
- o: Amikor egy labdavívó úgy tesz, mintha a térdét a földhöz érintené.
- p: Amikor valamelyik csapat levegőben lévő (passz) elkapóját megtartják és megakadályozzák a földre való azonnali visszatérésében. **(A.R. 7-3-6:III)**
- q: Amikor egy labdavívó sisakja teljesen lejön.
- r: Amikor a labdavívó nyilvánvalóan elkezd lábbal előre csúszni, ill. amikor szimulálja azt. **(A.R. 4-1-3:III-IV)**
- s: Amikor a labda közelében lévő valamennyi játékos abbahagyja a játékot és/vagy a labdát halottnak hiszi. **(A.R. 4-1-3:V, VIII-IX)**

#### **Jóváhagyott döntés 4-1-3**

- I. Miközben az A1 játékos a labdát a földhöz tartja egy állított rúgáshoz (place kick), a B-csapat egyik játékosa megjátssza a labdát úgy, hogy (a) visszaszerz (recover) egy szabad labdát; (b) kirántja az A1 játékos kezéből; (c) kiüti a labdát az A1 játékos kezéből. **DÖNTÉS:** Mindhárom esetben, (a), (b) és (c), a labda élő labda marad. (c) A labda ütése szabályos a B-csapat részéről, amely fumble-t eredményez. [Szabály 2-11-1 {*a fumble-ről*}, Szabály 4-1-3-b pontja alapján]
- II. A-csapat field goal formációban van, hogy egy mezőnygólt kíséreljen meg. A22 játékos olyan pozícióban van, hogy elrúgjon egy jobblábas állított rúgást (place kick), A33 játékos pedig holder pozícióban

- van. A snap-et az A33 játékos kapja, akinek az egyik térdje a földön van. Rögtön a snap után A22 játékos kitör balra a neutrális zóna felé, és A33 játékos (még mindig térdelve) egy előre passzal odadobja a labdát A22 játékosnak, aki az újabb 1st down vonala elé viszi a labdát, ahol aztán földre viszik. **DÖNTÉS:** Szabályos játék, a snap pillanatában A22 játékos olyan pozícióban volt, hogy egy állított rúgást (place kick) kíséreljen meg. 1. & 10 az A-csapatnak. [Szabály 4-1-3-b pontja alapján]
- III. 3. & 10 az A-csapat 35-yardos vonaláról. Az A11 QB kifut jobbra és elkezd lábbal előre csúszni, feladva az előrehaladását. Amikor elkezd az előrecsúszást, akkor a labda legelőrébb lévő pontja az A-csapat 44-yardos vonalánál van, majd amikor megáll az előrecsúszása, akkor a labda legelőrébb lévő pontja az A-csapat 46-yardos vonalánál van. **DÖNTÉS:** 4. & 1 az A-csapat 44-yardos vonalánál. A labda halottá válik annak legelőrébb lévő pontjánál, amikor a labdavívő megkezdi az előrecsúszást. [Szabály 4-1-3-r pontja alapján]
- IV. 3&10 a B-csapat 40-yardos vonalán. A12 irányító kézbe veszi a snap-et és kiforog jobbra. Nem talál szabad elkapót, ezért előrefordul és futni kezd. Miután elérte a megteendő távolságot, leviszi a súlypontját és úgy tesz, mintha lábbal előre csúszna a B-csapat 27-yados vonalán, de állva marad és befut TD-re. **DÖNTÉS:** A labda halottá válik abban a pontban, ahol A12 szimulálja, hogy lábbal előre fog becsúszni. A játékvezetőknek sípolniuk kell és a labdát halottá kell nyilvánítani. A-csapat labdája, 1&10 a B-csapat 27-yardos vonalán. A szimulált becsúszás nem visszanevezhető a Szabály 12-es (12-1-2) pontja alapján. [Szabály 4-1-3-r pontja alapján]
- V. B23 játékos elkap egy rúgást, de nem halad vele előre. Az A-csapat egyetlen játékosa sem kíséri meg szerelni B23 játékos. (i) B23 a földre helyezi a labdát, és elsétál onnan; vagy (ii) odaadja a labdát egy játékvezetőnek; vagy (iii) vár egy pár másodpercet, majd előrehalad a labdával. **DÖNTÉS:** A labda halott, amikor egyértelművé válik, hogy B23 játékos nem fog vele előre haladni, vagy az A-csapat egyértelműen úgy hiszi, hogy B23 játékos nem fog előre haladni. (Szabály 4-1-3-s). A (iii) esetben akár delay of game szabálytalanságot is lehet ítélni (Szabály 3-4-2-b-1). [Szabály 4-1-3-s pontja alapján]
- VI. Az A-csapat elpuntozza a labdát, és a B-csapat egyetlen játékosa sem kíséri meg elkapni vagy megszerezni azt. A40 játékos megérinti a labdát, és megállítja a gurulását, de nem veszi birtokba a labdát. A40 játékos elsétál, és a B-csapat egyetlen játékosa sem mozog a labda felé, hogy megszerezze azt. **DÖNTÉS:** A labda halott, mikor egyértelművé válik, hogy a labda környékén levő játékosok nem kívánják azt megszerezni. (Szabály 4-1-3-f)
- VII. Az A-csapat elpuntozza a labdát, és a B-csapat egyetlen játékosa sem kíséri meg elkapni vagy megszerezni azt. A40 játékos megérinti a labdát, és megállítja a gurulását, de nem veszi birtokba a labdát. A40 játékos elsétál, és a B-csapat egyetlen közelben lévő játékosa sem mozog a labda felé, hogy megszerezze azt. 2 másodperccel később B33 játékos elkiáltja magát, hogy „ez még élő”, és elkezd a labda irányába szaladni, felveszi azt, és előrehalad vele. **DÖNTÉS:** A labda halott, mikor egyértelművé válik, hogy a labda környékén levő játékosok nem kívánják azt megszerezni. B33 játékos a labda halottá válása után cselekedett. (Szabály 4-1-3-f)
- VIII. 4. & 10 a B-csapat 15-yardos vonalánál. Az A-csapat mezőnygólt akar rúgni, de a rúgást részlegesen blokkolják. A labda a B-csapat 2-yardos vonalára gurul, ahol B15 játékos felveszi, de nem halad vele előre. Az A24 játékos megáll B15 játékos mellett, de nem szereli őt. Egy rövid szünet után B15 játékos odaadja a labdát az A24 játékosnak, aki előrehalad a B-csapat célterületére. **DÖNTÉS:** A labda halott, mikor egyértelmű, hogy B15 játékos nem fog azzal előre haladni. A labda átadása az ellenfél játékosának azt mutatja, hogy B15 játékos azt hitte, hogy a labda halottá vált. Az ellenfél szerelésének szándékos elmulasztása azt mutatja, hogy az A24 játékos azt gondolta, hogy a labda már halottá vált. B-csapat labdája, 1. & 10 a B-csapat 2-yardos vonaláról. (Szabály 4-1-3-s és Szabály 5-1-1-e-1 {egy új támadássorozat megítéléséről, ha a labdabirtoklás joga felcserélődött}).
- IX. 4. & 10 a B-csapat 40-yardos vonalánál. Az A-csapat punt-ját blokkolják, és az nem keresztezi a neutrális zónát. Az A84 játékos visszaszerzi a labdát a neutrális zóna mögött az A-csapat 45-yardos vonalánál, de nem halad vele előre. B-csapat játékosai elkezdik elhagyni a pályát. **DÖNTÉS:** A labda halott, mikor egyértelművé válik, hogy A84 játékos nem fog azzal előre haladni. B-csapat labdája, 1. & 10 az A-csapat 45-yardos vonaláról. (Szabály 4-1-3-s és Szabály 5-1-1-c {egy új támadássorozat megítéléséről B-csapat javára, ha az A-csapat nem tudott újabb first down-t szerezni négy kísérlet után}). [Szabály 4-1-3-a és 4-1-3-s pontja alapján]
- X. Az A2 játékos állított rúgása alacsonyan repül és eltalálja a keresztlécet. A labda lepattan a keresztlécről egyenesen a célterületen álló B80 játékos sisakjára. A labda gellert kap a B80 játékos sisakján, ami után a keresztléc fölött és a kapufák között repül a labda a pályán kívülre. **DÖNTÉS:** Nincs pontszerzés. A labda halottá válik, amikor hozzáér a keresztlécnek. A szabályértelmezés alapján, ha a keresztléc megérintése után folytatódóan elhalad a labda a kapufák között, akkor a rúgás sikeres volt. A fent leírt kísérlet azonban sikertelen, mivel a labda hozzáért valami máshoz is, mielőtt az elhaladt a kapufák között. [Szabály 4-1-3-a pontja alapján]

- XI. Az A2 játékos állított rúgása alacsonyan repül és eltalálja a keresztlécet. A labda felpattan a keresztlécről, majd ismételten ráesik a keresztlécre, ami után a kapufák között repül a labda a pályán kívülre. **DÖNTÉS:** Sikeres field goal. A pontszerzés sikeres mindaddig, amíg a labda nem érint meg semmi mást a kapufákon és a keresztlécen kívül, mielőtt áthalad a kapufák között. [Szabály 4-1-3-a pontja alapján]

## Játékra alkalmas labda

### 4-1-4. SZAKASZ:

Egyetlen játékos sem helyezheti játékba a labdát, mielőtt játékra alkalmassá nem nyilvánítják azt. (A.R. 4-1-4:I és II).

**BÜNTETÉS:** Halott labda szabálytalanság - delay of game. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból [S7 és S19: IPR]

#### Jóváhagyott döntés 4-1-4

- I. Az A1 snapper feladja a labdát, mielőtt azt játékra alkalmassá nyilvánították volna. Az A2 játékos megérinti (muff) a labdát, majd a B1 játékos megszerzi azt. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság. Illegal procedure az A-csapat által. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból, az A-csapat labdája. A labda nem válik élővé, és minden akciót meg kell állítani a játékvezetőknek. [Szabály 2-2-4-b - arról, hogy mikor válik a labda alkalmassá, Szabály 4-1-1 {arról, hogy mikor válik élővé a labda, Szabály 4-1-4 {arról, hogy nem lehet játékba helyezni a labdát, amíg nincs játékra alkalmassá nyilvánítva}, és Szabály 7-1-1-b {ugyanerről} pontja alapján]
- II. Az A1 rúgójátékos elrúgja a labdát kickoff-nál, mielőtt azt játékra alkalmassá nyilvánították volna. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. A labda nem válik élővé, és minden akciót meg kell állítani a játékvezetőknek. [Szabály 2-2-4-b {arról, hogy mikor válik a labda alkalmassá, Szabály 4-1-1 {arról, hogy mikor válik élővé a labda}, Szabály 4-1-4 {arról, hogy nem lehet játékba helyezni a labdát, amíg nincs játékra alkalmassá nyilvánítva} és Szabály 7-1-1-b {ugyanerről} pontja alapján]

## Játék-óra mérése

### 4-1-5. SZAKASZ:

A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után 25/40 másodperccel játékba kell hozni azt (Szabály 3-2-4), kivéve, ha ez alatt az idő alatt a játék fel lett függesztve. Ha a játékot felfüggesztették, az idő mérésének újra el kell indulnia.

**BÜNTETÉS:** Halott labda szabálytalanság - delay of game. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból [S21: DOG]

## 2. PARAGRAFUS: Pályán kívül

### Játékos a pályán kívül van

#### 4-2-1. SZAKASZ:

- a: Egy játékos a pályán kívül van, amikor bármely testrészével bármihez hozzáér – kivéve egy másik játékost vagy játékvezetőt - a határvonalakon vagy azokon kívül. (Szabály 2-27-15 {ugyanerről}) (A.R. 4-2-1:I és II).
- b: Egy pályán kívüli játékos, aki levegőben lévő játékosná válik mindaddig pályán kívüli játékos marad, amíg nem érinti meg a talajt a pályán belül úgy, hogy ezzel egy időben nincs a pályán kívül is.
- c: Egy játékos, aki hozzáér egy bójához, az a pályán kívül van.

#### Jóváhagyott döntés 4-2-1

- I. Egy pályán belül tartózkodó labdavívő nekilisszalad vagy érintkezik egy, az oldalon tartózkodó játékoskal vagy játékvezetővel. **DÖNTÉS:** A labdavívő nincs a pályán kívül. [Szabály 4-2-1-a pontja alapján]

- II. Az A1 labdavivő a pályán belül fut az oldalon közelében, amikor hozzáér a B-csapat egyik tagja (kerettag), aki az oldalon áll. **DÖNTÉS:** Szabály 4-2-1 pontja értelmében egy játékos a pályán kívül van (out of bounds), amikor a testének bármely része hozzáér bármihez (kivéve egy játékvezetőt vagy egy másik játékost), ami a pályán kívül van. {Mivel a kerettag nem egyenlő a játékosal, ezért a labdavivő pályán kívülivé válik.} Büntetés: 15 yard büntetés sportszerűtlen cselekedetért, vagy más sportszerűtlenségért vagy szabálytalan akadályozásért járó büntetés miatt. (Szabály 9-2-3 {a sportszerűtlen cselekedetéről, unfair acts} és Szabály 9-2-5 {a sportszerűtlen akadályozásról, sideline interference}). [Szabály 4-1-2-a, Szabály 4-1-3-a, Szabály 4-2-1-a és Szabály 9-2-3-c pontja alapján]
- III. Az A-csapat egy onside kick-et hajt végre az A-csapat 35-yardos vonaláról. A33 játékos az oldalon közel fut, és kilép a pályán kívülre az A-csapat 45-yardos vonalánál. Az A-csapat 47-yardos vonalánál elugrik, és előre felé elüti (batting) a labdát, ami így az A-csapat 49-yardos vonalánál kigurul a pályáról. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága, free kick out of bounds az A-csapat 47-yardos vonalánál. A levegőben lévő A33 játékos pályán kívülinek számít, amikor megérinti a labdát, mert nem vált pályán belüli játékoská miután a pályán kívülre került. Nincs szabálytalanság a labda elütése miatt (batting), mivel a labda halottá vált, amikor A33 játékos megérintette azt. (Szabály 4-2-3-a) [Szabály 6-2-1 pontja alapján {kirúgás a pályán kívül}]

## Birtokolt labda a pályán kívül van

### 4-2-2. SZAKASZ:

Egy játékos által birtokolt labda a pályán kívül van, ha a labda vagy a labdavivő bármely testrésze hozzáér a talajhoz vagy bármi máshoz, ami pályán kívüli, vagy a határvonalon vagy azon kívül van – kivéve egy másik játékost vagy játékvezetőt.

## Szabad labda a pályán kívül van

### 4-2-3. SZAKASZ:

- a: Egy olyan labda, amelyet nem kontrollál egy játékos (kivéve sikeres field goal esetén), a pályán kívül van, ha hozzáér a talajhoz, egy játékoshoz, egy játékvezetőhöz vagy bármihez, ami pályán kívüli, vagy a határvonalon, vagy azon kívül van. **(A.R. 4-2-3:I)**
- b: Egy labda, amely megérint egy bóját, az a pályán kívülinek számít a gólvonal mögött.
- c: Ha egy olyan élő labda, amely nincs játékos birtokában keresztez egy határvonalat, és utána pályán kívülinek nyilvánították, akkor az ott lett pályán kívüli, ahol keresztezte a határvonalat.

### Jóváhagyott döntés 4-2-3

- I. A88 játékos a levegőben van, és biztosan kontrollálja a labdát A12 játékos előre passza után. A88 játékos jobb lába a pályán belül ér földet, majd továbbra is fenntartja a biztos kontrollt, amikor földet ér. B28 játékos, aki a pályán kívül tartózkodik, megérinti a labdát miközben A88 játékos a levegőben biztosan kontrollálja azt. **DÖNTÉS:** Complete, elkapott előre passz. [Szabály 4-2-3-a pontja alapján]

## Pályán kívül egy előrébb lévő pontban

### 4-2-4. SZAKASZ:

- a: Ha egy élő labdát pályán kívülinek nyilvánítottak, de maga a labda nem keresztezte a határvonalat, akkor ott lesz pályán kívülinek nyilvánítva, ahol a legelőrébb lévő pontja volt, amikor halottá nyilvánították. **(A.R. 4-2-4-I). (Kivétel:** Szabály 8-5-1-a {arról, hogy safety-t kell ítélni, ha a labda csak egy kis része is a gólvonal fölött van, azaz a labda teljes terjedelmével el kell hagyni a célterületet és a gólvonalat, hogy ne legyen safety; azaz, ebben az esetben nem a labda legelőrébb lévő pontja számít} **(A.R.8-5-1:I)**)
- b: TD-t kell ítélni, ha egy pályán belüli labda áttöri a gólvonal síkját (Szabály 2-12-2), mielőtt, vagy abban a pillanatban, amikor a labdavivő játékos a pályán kívülre kerül.
- c: Egy receiver számára, aki az ellenfél célterületén a talajt érinti, elkapást kell ítélni, ha az ki-nyúlt az oldalon vagy az alapon túlra, és úgy kap el egy szabályos passzt.

- d: Amikor egy labdát pályán kívülinek nyilvánítanak a gólvonalak között, akkor a pályán kívülinek nyilvánítás pillanatában a labda legelső pontja határozza meg a forward progress helyét. **(A.R. 8-2-1:I és A.R. 8-5-1:VII).** *(Kivétel:* Ha egy labdavívó a levegőben van (airborne), amikor keresztezi az oldalvonalat (beleértve egy nagyot lépő futót), akkor a forward progress helyét a labda pozíciója határozza meg abban a pillanatban, amikor az keresztezte az oldalvonalat. **(A.R. 7-2-4:II) (A.R. 8-2-1:II-III, és V-IX)).**

**Jóváhagyott döntés 4-2-4**

- I. Egy játékos, aki az egyik lábával a pályán kívül áll a gólvonal mögött, megérint egy szabad labdát, amely labda a játéktér területén van. **DÖNTÉS:** A labda pályán kívülinek lesz nyilvánítva, és halottá válik a játéktéren a legelőrébb lévő pontjában. Ha ez a szabad labda egy kirúgás után még érintetlen labda volt, akkor a kirúgás van pályán kívül és ez szabálytalan. Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból, vagy a B-csapat labdája 30 yardra az A-csapat kötelező vonala (restraining line) előtt. {A harmadik opciót nyilvánvalóan nem fogják választani.} [Szabály 4-1-2-a és Szabály 4-2-4-a pontja alapján]

## 5. SZABÁLY - Kísérletek sorozata, megteendő távolság

### 1. PARAGRAFUS: Egy támadássorozat: kezdete, vége, megújulása

#### Támadássorozat megítélése

##### 5-1-1. SZAKASZ:

- a: Egy támadássorozatot (Szabály 2-24-1) – maximum négy egymást követő kísérletet - ítélnék annak a csapatnak, amelyik a következő kísérletben jogosult a labdát snap-pel játékba hozni egy kirúgás, touchback, fair catch, a csapat-labdabirtoklás cseréje után, vagy a támadó csapatnak a hosszabbítás során.
- b: Egy új támadássorozatot ítélnék az A-csapat javára, ha az szabályosan birtokolja a labdát a megteendő távolság yard-vonalán vagy a vonal előtt, amikor a labdát halottá nyilvánítják.
- c: Egy új támadássorozatot ítélnék a B-csapat javára, ha a negyedik kísérlet után az A-csapat nem tudott újabb first down-t elérni. **(A.R. 10-1-5:I)**
- d: Egy új támadássorozatot ítélnék a B-csapat javára, ha az A-csapat scrimmage rúgása a pályán kívülre kerül, vagy az elrúgott labda megáll a pálya területén belül, és senki sem próbálja meg birtokba venni azt. **(Kivétel: Szabály 8-5-1-a {safety, ha az A-csapat gólvonala mögött történik mindez})**
- e: Egy új támadássorozatot ítélnék annak a csapatnak a javára, amelyik szabályosan birtokolja a labdát, amikor azt halottá nyilvánítják:
  - 1. Ha a csapat-labdabirtoklás joga felcserélődik a kísérlet során.
  - 2. Ha egy scrimmage rúgás keresztezte a neutrális zónát. **(Kivétel: (1) Ha a kísérletet megismétlik; (2) Szabály 6-3-7 {ha egy scrimmage rúgás pályán kívülre kerül a gólvonalak között, vagy a labda mozdulatlaná válik a pályán belül, és senki sem kísérli meg birtokba venni azt; ebben az esetben a visszahordó csapathoz tartozik}.)**
  - 3. Ha egy elfogadott büntetés a labdát a vétlen csapatnak adja.
  - 4. Ha egy elfogadott büntetés újabb first down-t ítél.
- f: Egy új támadássorozatot ítélnék a B-csapat javára (mindig a B-csapatnak), ha egy scrimmage rúgás után a B-csapat azt választja, hogy a szabálytalan érintés pontjába helyeztetik a labdát. **(Kivétel: Ha a kísérletet megismétlik) (Szabály 6-3-2-a {egy scrimmage rúgás szabálytalan érintéséről} és Szabály 6-3-2-b {a jogosultság megszűnéséről elfogadott élő labda szabálytalanság miatt megítélt büntetés esetén}).**

#### Megteendő távolság

##### 5-1-2. SZAKASZ:

- a: A támadássorozatban a megteendő távolság a labda legelső pontjához képest 10 yardnyira előre lesz meghatározva. Ha ez a pont az ellenfél célterületén belül lenne, akkor a megteendő távolság pontja a gólvonal lesz.
- b: A megteendő távolság a támadássorozat első kísérlete előtt, a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor kerül meghatározásra.

## Forward progress

### 5-1-3. SZAKASZ:

- a: Amikor a labdát halottá nyilvánítják a két alapvonal között, akkor a labda legelső pontja fogja meghatározni a távolságmérés pontját, amely alapján megállapítják a kísérlet során megszerzett vagy elvesztett távolságot. **(Kivételek:**
1. Szabály 8-5-1 pontja *{arról, hogy safety-t kell ítélni, ha a labda csak egy kis része is a gólvonal fölött van, azaz a labda teljes terjedelmével el kell hagynia a célterületet és a gólvonalat, hogy ne legyen safety; azaz, ebben az esetben nem a labda legelőrébb lévő pontja számít}*. **(A.R. 8-5-1:I)**
  2. Amikor bármelyik csapat egy levegőben lévő elkapója (receiver) befejez egy elkapást a pályán belül miután az ellenfél visszatolja őt, és a labdát halottá nyilvánítják az elkapás pontjában, akkor a forward progress helye abban a pontban lesz, ahol a játékos a labdát elkapta és megtartotta a kontrollt.  
A mérés előtt a labdát minden esetben úgy kell lehelyezni, hogy a hossz tengelye az oldalvonalal párhuzamos legyen. (Szabály 4-1-3-p *{a levegőben lévő receiver megtartásáról és ezáltal a labda halottá válásáról}*) **(A.R. 5-1-3:I, III, IV és VI., A.R. 7-3-6:V)**
- b: Kérdéses esetben a távolságot le kell mérnie a játékvezetőknek külön kérés nélkül. Felesleges esetben nem kell engedélyezni a távolságmérést.
- c: A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után még kérésre sem lehet engedélyezni a távolságmérést.

#### Jóváhagyott döntés 5-1-3

- I. A levegőben lévő A88 receiver elkap egy szabályos előre passzt egy yardra az ellenfél célterületén belül. Amint A1 elkapja a labdát, (a) B21 játékos ütközik vele, és ezután A88 az elkapott labdával együtt először az 1-yardos vonalon ér földet a térdén, még mindig biztosan kontrollálva a labdát; (b) B21 játékos ütközik vele, és ezután A88 az elkapott labdával együtt először az 1-yardos vonalon ér földet a lábán, még mindig biztosan kontrollálva a labdát. **DÖNTÉS:** Mindkét (a, b) esetben touchdown. (Szabály 5-1-3-a-2, Szabály 8-2-1-b *{arról, hogy TD, ha egy játékos elkap egy előre passzt az ellenfél célterületén}*) [Szabály 2-9-2 *{a forward progress definíciója}*, Szabály 5-1-3-a-2, Szabály 8-2-1-b pontja alapján]
- II. A88 elkapó útvonalat fut mélyen a B-csapat célterületére, majd visszafordul az A12 irányító felé, aki A88-nak passzolja a labdát. A88 visszafelé mozog A12 felé, majd A88 felugrik, és biztos kontrollt szerez A12 szabályos előre passza fölött 1 yardnyira a B-csapat célterületén belül. A levegőben lévő A88-hoz nem ér hozzá egyetlen B-csapat játékos sem, és az elkapott labdával együtt először az 1-yardos vonalon ér földet (a) a térdén vagy (b) a lábán, még mindig biztosan kontrollálva a labdát. Miután visszanyeri az egyensúlyát, A88 futni kezd, majd B-csapat 5-yardos vonalán viszik földre. **DÖNTÉS:** Nem touchdown. (a) A labda az A-csapaté B-csapat 1-yardos vonalán, ahol halottá nyilvánították azt. (b) A labda az A-csapaté B-csapat 5-yardos vonalán, ahol halottá nyilvánították azt. [Szabály 2-9-2, Szabály 8-2-1-b pontja alapján]
- III. A levegőben lévő A2 receiver elkap egy szabályos előre passzt az A-csapat 35-yardos vonalán. Amint A2 elkapja a labdát, B1 ütközik vele, és ezután az elkapott labdával együtt először az A-csapat 33-yardos vonalán ér földet, ahol a labda halottá válik. **DÖNTÉS:** Az A-csapat labdája a 35-yardos vonalon. Ez a forward progress pontja. [Szabály 2-9-2, Szabály 5-1-3-a-2 pontja alapján]
- IV. Az A4 játékos birtokában lévő labda áttöri az 50-yardos vonal síkját, miközben átvetődik az 50-yardos vonalon. Az 50-yardos vonal jelenti a megteendő távolságot (first down-t) az A-csapat számára. Ezután visszalökik őt az A-csapat 49-yardos vonalára, ahol a kezén és lábán kívül valamely más testrésze is talajt ér. **DÖNTÉS:** First down a forward progress pontjában. (Szabály 4-1-3-b) [Szabály 2-9-2, Szabály 5-1-3-a-2 pontja alapján]
- V. Az A6 játékos a birtokában lévő labdával átvetődik az 50-yardos vonalon (ami a megteendő távolságot, first down-t jelenti az A-csapat számára), miközben az ellenfél játékosai közül senki sem tartotta meg egyértelműen, csak visszakényszerítik őt az 50-yardos vonal mögé. Az A6 játékos folytatja a futást, majd az A-csapat 49-yardos vonalán szerelik, ahol a kezén és lábán kívül valamely más testrésze is talajt ér. **DÖNTÉS:** Nem first down. A forward progress pontja az A-csapat 49-yardos vonalán van. [Szabály 2-9-2 pontja alapján]

- VI. Az A5 játékos birtokában lévő labda áttöri a gólvonal síkját, miközben átvetődik a gólvonalon. Ezután visszalökték őt a B-csapat 1-yardos vonalára, ahol a kezén és lábán kívül valamely más testrésze is talajt ér. **DÖNTÉS:** TD. A labda halottá válik, amikor áttöri a gólvonal síkját az A5 játékos birtokában. [Szabály 2-9-2, Szabály 5-1-3-a-2 pontja alapján]

## Támadássorozat megszakítása

### 5-1-4. SZAKASZ:

Egy scrimmage kísérletekből álló támadássorozat megszakad, amikor:

- a: A csapat-labdabirtoklás joga megcserélődik a kísérlet során.
- b: Egy scrimmage rúgás keresztezi a neutrális zónát.
- c: Egy rúgás a pályán kívülre kerül.
- d: Egy rúgás után a labda megáll a pályán és senki sem kísérli meg birtokba venni azt.
- e: Egy kísérlet végén az A-csapat elért egy újabb first down-t.
- f: A negyedik kísérlet után az A-csapat nem tudott újabb first down-t elérni.
- g: Egy elfogadott büntetés first down-t ítél.
- h: Pontszerzés után.
- i: Touchback esetén, bármelyik csapat számára.
- j: A második negyed véget ér.
- k: A negyedik negyed véget ér.

## 2. PARAGRAFUS: Kísérlet és labdabirtoklás egy büntetés után

### Szabálytalanság egy kirúgás kísérlet során

#### 5-2-1. SZAKASZ:

Ha egy scrimmage kísérletre egy olyan büntetés végrehajtása után kerül sor, mely büntetést egy kirúgás kísérlet során elkövetett szabálytalanság miatt ítéltek meg, akkor a büntetés 1. kísérletet és új megteendő távolságot eredményez.

### Újabb támadássorozatot eredményező büntetés

#### 5-2-2. SZAKASZ:

Egy új támadássorozat és új megteendő távolság következik:

- a: Egy büntetés után, amely a labdát az A-csapat birtokában hagyja, és azt a megteendő távolság pontja elé helyezi.
- b: Egy büntetés után, amely first down-t ítél.

### Szabálytalanság a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt

#### 5-2-3. SZAKASZ:

- a: Ha egy büntetést elfogadnak egy olyan szabálytalanság miatt, amely szabálytalanságot egy kísérlet során a gólvonalak között, a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt követtek el, akkor a labda az A-csaphoz tartozik. A kísérletet meg kell ismételni, kivéve, ha a büntetés kísérlet-vesztést is ítél, vagy ha újabb first down-t is ítél, vagy ha a labdát a megteendő távolság pontjára vagy az elé helyezi. *(Kivétel: Szabály 8-3-3-b-1 {B-csapat szabálytalanságáról egy try kísérlet alatt, amikor A-csapat választhatja azt is, hogy eltörölteti a büntetést és elfogadja a kísérlet eredményét, vagy personal foul vagy unc esetén az eredmény megtartása mellett ezeket átviteti a következő kickoff-ra vagy hosszabbításban a következő kísérletre}, Szabály 10-2-3 {postscrimmage kick enforcement}, Szabály 10-2-4 {rúgások alatt elkövetett A-csapat szabálytalanságok esetén B-csapat választhat, hogy megismételteti a kísérletet, vagy abból*

a pontból kéri a büntetést, ahol a halott labda a kísérlet után B-csaphoz tartozik}, és Szabály 10-2-5 {TD, mezőnygól és try kísérletek alatt és után elkövetett szabálytalanságokról, ahol szintén át lehet viténi a büntetés végrehajtását personal foul és unc esetén a kickoff-ra, a hosszabbításban következő kísérletre - vagy TD esetén a try-ra.} (A.R.10-2-3:I).

- b: Ha a büntetés kísérletvesztést íté, akkor a kísérletet úgy kell számolni, mintha az a támadássorozat négy kísérletének egyike lett volna.

#### **Jóváhagyott döntés 5-2-3**

- I. Az A-csapat 4. kísérlete során egy szabályos előre passz után a labda földet ér, miután azt megérintette egy eredetileg jogosulatlan elkapó, aki szabálytalanul tartózkodott a neutrális zóna előtt 3 yardnál nagyobb távolságban. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság, jogosulatlan elkapó játékos a pálya mélyén. Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból. Ha a büntetést törölnetik, akkor a B-csapat labdája, first & 10. (Szabály 7-3-10 {a jogosulatlan elkapóról a pálya mélyén.}) [Szabály 7-3-11 pontja {a szabálytalan érintésről} alapján]

### **Szabálytalanság a csapat-labdabirtoklás cseréje után**

#### **5-2-4. SZAKASZ:**

Ha egy büntetést elfogadtak egy olyan szabálytalanság miatt, amely szabálytalanságot egy kísérlet során csapat-labdabirtoklás cseréje után követte el, akkor a labda ahhoz a csaphoz tartozik, amelyik a labdát birtokolta a szabálytalanság elkövetésének pillanatában. A kiszabott yardbüntetés fogja meghatározni a first down helyét és az új megteendő távolságot. (**Kivétel:** Szabály 10-2-5-a {TD-t eredményező kísérlet közben a pontot nem elérő csapat által elkövetett szabálytalanságok esetén a büntetés personal foul és unc szabálytalanságokért átvihető a try-ra, a kickoff-ra vagy hosszabbítás során a következő kísérletre, míg az 5 és 10 yardos büntetések alapvetően törölve lesznek}.)

### **Büntetés eltörlése**

#### **5-2-5. SZAKASZ:**

Ha egy büntetést eltörölnek, a következő kísérletet úgy kell számolni, mintha a szabálytalanság nem történt volna meg.

### **Szabálytalanság a kísérletek között**

#### **5-2-6. SZAKASZ:**

Ha egy yardbüntetéssel járó szabálytalanságot a kísérletek között követte el, akkor a következő kísérlet száma ugyanaz marad, mint amit a szabálytalanság elkövetése előtt meghatároztak. Kivéve, ha a B-csapat egy szabálytalansága miatt kiszabott yardbüntetés a labdát az A-csapat megteendő pontjára vagy az elé helyezi, vagy egy büntetés first down-t íté. (pl. Szabály 9-1 {personal foul}, Szabály 9-2 {unsportsmanlike conduct}) (A.R. 5-2-6:I, és A.R. 10-1-5:I-III)

#### **Jóváhagyott döntés 5-2-6**

- I. 4. & 2 az A-csapat 35-yardos vonalán. Az A1 játékos kapja a snap után a labdát, majd elejti (fumble) azt a 38-yardos vonalon. A labda kimegy a pályán kívülre az (a) A-csapat 40-yardos vonalánál; vagy (b) az A-csapat 30-yardos vonalánál. Közvetlenül azután, hogy a labda pályán kívülre került, az A-csapat egyik játékosa személyi hibát (personal foul) követ el. **DÖNTÉS:** (a) A-csapat labdája, first & 10 az A-csapat 23-yardos vonalán. {Az előre fumble miatt a labdát „visszavisszük”, azaz a halott labda pontja a 38 yardos vonal lesz, de még így is elérte a megteendő távolságot.} Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. (b) B-csapat labdája, first & 10 az A-csapat 15-yardos vonalán. {Mivel a fumble hátrafelé megy ki, ezért a halott labda pont a hátrébb lévő pályaelhagyás pontja lesz, amivel nem szereztek újabb első kísérletet.} Az óra snap-kor indul. [Szabály 5-2-6 pontja alapján]

## Szabálytalanság a támadássorozatok között

### 5-2-7. SZAKASZ:

- a: Minden halott labda szabálytalanság miatt kiszabott büntetést (beleértve azokat az élő labda szabálytalanságokat is, amelyeket halott labda szabálytalanságként hajtanak végre), amelyet a támadássorozat vége után, de még a labda játékra alkalmassá nyilvánítása előtt követtek el, a megteendő távolság meghatározása előtt hajtanak végre.
- b: A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után elkövetett minden halott labda szabálytalanság miatt kiszabott büntetést a megteendő távolság meghatározása után hajtanak végre. **(A.R. 5-2-7:I-V).**

#### Jóváhagyott döntés 5-2-7

- I. 3. & 4 a B-csapat 30-yardos vonalán. Az A22 labdavívó kifut a pályáról a B-csapat 18-yardos vonalánál. A B88 játékos szabálytalanságot követ el közvetlenül azután, hogy a labda a pályán kívülre került. **DÖNTÉS:** First & goal az A-csapat javára a B-csapat 9-yardos vonalán. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul újra, kivéve, ha valamelyik félidő utolsó két percén belül vagyunk. [Szabály 5-2-7-b pontja alapján]
- II. 4. & 4 az A-csapat 16-yardos vonalán. Az A22 labdavívó kifut a pályáról az A-csapat 18-yardos vonalánál. Az A77 játékos szabálytalanságot követ el közvetlenül azután, hogy a labda a pályán kívülre került. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája. First & goal az A-csapat 9-yardos vonalán. Az óra a snap-kor indul újra. [Szabály 5-2-7-b pontja alapján]
- III. 4. & 5. Az A-csapat megtesz 6 yardot és új első kísérletet szerez. A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után, de még a snap előtt az A55 játékos elkövet egy (a) személyi hiba (personal foul); (b) false start szabálytalanságot. **DÖNTÉS:** (a) First & 25; (b) first & 15. [Szabály 5-2-7-b pontja alapján]
- IV. 3. & 4 az 50-yardos vonalon. A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után, de még a snap előtt a B60 játékos átmegy a neutrális zónán, és hozzáér az A50 snapper-hez. Ezután az A61 játékos szabálytalankodik a B60 játékoskal szemben. Az A61 játékos szabálytalansága egy személyi hiba (personal foul). **DÖNTÉS:** A B-csapatot büntetik 5 yarddal a B60 játékos offside-ja miatt {ezzel A-csapat megszerzi az újabb first down-t}, ezután az A-csapatot 15 yarddal büntetik. A nyálókákat az új pozíciójukba kell állítani: First & 10 {az A-csapat javára} az A-csapat 40-yardos vonaláról következik. [Szabály 5-2-7-b pontja alapján]
- V. Miután az A-csapat újabb első kísérletet ért el (first down), az umpire lehelyezte a labdát a B-csapat 30-yardos vonalára. A referee utasítja az umpire-t, hogy menjen el a labdától, de mielőtt a labdát játékra alkalmassá nyilvánítaná, az A55 játékos elindítja (snap) a kísérletet. **DÖNTÉS:** A-csapat halott labda szabálytalansága (delay of game). 5 yard büntetés. 1. & 10 a B-csapat 35-yardos vonaláról. **MEGJEGYZÉS:** Ez a szabálytalanság a támadássorozatok között történt, mivel a labdát még nem nyilvánították játékra alkalmassá a következő támadássorozathoz. Emiatt 1. & 10 következik, nem pedig 1. & 15. (Szabály 4-1-1 {arról, hogy a halott labda mikor válik élővé: szabályos snap vagy szabályos kirúgás, ill. arról, hogy halott marad, ha nem szabályos a snap vagy a szabadrúgás}, és Szabály 4-1-4 {tilos a labdát játékba helyezni azelőtt, hogy játékra alkalmassá nyilvánították volna}) [Szabály 5-2-7-b pontja alapján]
- VI. Az A22 labdavívót durván szereli (tackle) B44 játékos a B-csapat 5-yardos vonalánál. A játék eredménye így 1. & goal. A labda halottá válása után az A22 játékos feláll és megüti B44 játékost. **DÖNTÉS:** 15 yard büntetés az A-csapat ellen. Az A22 játékos kizárásra kerül. A büntetés végrehajtása után az A-csapat támadhat, 1. & 10 a B-csapat 20-yardos vonaláról.

## Mindkét csapat által elkövetett szabálytalanság

### 5-2-8. SZAKASZ:

Ha egymást semlegesítő szabálytalanságokat követtek el a csapatok a kísérlet során, akkor a kísérletet meg kell ismételni. (Szabály 10-1-4 Kivételei {ha a labdabirtoklás joga felcserélődött, a labdát utoljára birtokló választhat, hogy megtartja a labdát, de az ő büntetését végrehajtják; vagy ha a B-csapat összes szabálytalansága a labdabirtoklás cseréje előtt a PSKE alapján kell végrehajtani, akkor B-csapat választhat, hogy megtartja a labdát, de az ő büntetését végrehajtják; ill. ha B nem szabálytalankodott a labdabirtoklás cseréje előtt, akkor bár a szabálytalanságok kioltják egymást, de nem kell a kísérletet megismételni}).) **(A.R. 10-1-4:III-VII).**

## A szabályok ítéletei véglegesek

### 5-2-9. SZAKASZ:

Egyetlen ítéletet sem lehet megváltoztatni miután a következő szabályos snap, szabályos kirúgás megtörtént, vagy a második, ill. negyedik negyednek vége van. (Szabály 3-2-1-a {*arról, hogy egyetlen játékrész sem tekinthető befejezettnek, amíg a labda halottá nem vált, és a referee nem nyilvánítja a játékrészt befejezettnek*}, Szabály 3-3-4-e-2 {*arról, hogy vezetőedzői konferencia és challenge is csak a fentiek szerint kérhető*} és Szabály 11-1-1 {*arról, hogy a játékvezetői jogkörök addig tartanak, amíg a referee az eredményt véglegesnek nyilvánítja*}.) **(Kivétel:** A kísérlet száma helyesbítésre kerülhet bármikor ugyanazon támadássorozat alatt vagy azelőtt, hogy a labdát szabályosan játékba hozzák a támadássorozatot követően.)

## 6. SZABÁLY - Rúgások

### 1. PARAGRAFUS: Kirúgások

#### Kötelező vonalak (restraining lines)

##### 6-1-1. SZAKASZ:

Bármely kirúgás formáció esetén a rúgó csapat kötelező vonala a labda legelőrébb lévő pontján keresztül húzott yard-vonalon van, ahonnan a rúgást el kell végezniük, a visszahordó csapat kötelező vonala pedig ettől a ponttól 10 yard távolságban előre lesz. A rúgó csapat kötelező vonala egy kickoff esetén a saját térfelén 15 yardnyira van a félpályától, safety után pedig a saját 20-yardos vonalán lesz, kivéve, ha egy büntetés máshová helyezi azt.

#### Kirúgás formációk

##### 6-1-2. SZAKASZ:

a: A labdát egy kirúgás formációból szabályosan és az A-csapat kötelező vonaláról (**Kivétel:** Szabály 6-1-2-c-4 {*kirúgás safety után*}) kell elrúgni a hash mark-ról vagy azokon belülről. A referee játékra alkalmassá nyilvánítja a labdát, amikor a játékvezetők a kijelölt pozícióikban vannak miután a labdát megkapta a rúgójátékos. (A.R. 2-16-6:I)

A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után:

1. A labdát csak egy csapat időkérés után lehet áthelyezni, egy következő rúgás előtt [S19:IFK]. (A.R. 6-1-2:VIII)
2. A rúgó csapat összes játékosának, kivéve a rúgó mozdulatot végrehajtó rúgójátékost és a labdát tartó holdert, a kötelező vonaluk mögött kell maradnia. [S18:OFK] (A.R. 6-1-2:IX)
3. Amennyiben az A-csapat játékosa sikertelenül kísérli meg a labda elrúgását (akár szándékosan, akár véletlenül), az illegal procedure halott labda szabálytalanság. [S19: IFK]

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a succeeding spotból. [S7 és S18 vagy S19: OFK/IFK] (A.R. 6-1-2:I)**

b: Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították, a rúgó csapat összes játékosának – kivéve a rúgójátékost - a csapatuk kötelező vonala mögött maximum 5 yardos távolságon belül kell tartózkodnia. A szabály ezen előírását az a játékos teljesíti, akinek egyik lába a kötelező vonal mögött 5 yardnyira lévő vonalon vagy a vonal előtt van. Ha egy játékos a kötelező vonal mögött 5 yardnál nagyobb távolságra van, és egy másik játékos rúgja el a labdát, akkor illegal formation szabálytalanság történt. [S19: IFK] (A.R. 6-1-2:VII)

c: Amikor a labdát elrúgják (A.R. 6-1-2:I-IV):

1. Az A-csapat minden játékosának - kivéve a rúgót és a labdatartót - a labda mögött kell tartózkodnia [S18: OFK]. (A.R. 6-1-2:V)
2. Az A-csapat összes játékosának a pályán belül kell tartózkodnia. [S19: IFK]
3. A rúgójátékos mindkét oldalán az A-csapatból legalább 4 játékosnak kell tartózkodnia. [S19: IFK] (A.R. 6-1-2:II-IV)
4. Egy safety után, amikor egy punt-tal vagy drop kick-kel rúgják el a labdát, a rúgást a rúgó csapat kötelező vonala mögül kell elvégezni. Ha egy élő labda szabálytalanság miatt kiszabott yard-büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani, akkor a kimérés a 20-yardos vonalról történik; kivéve, ha a rúgó csapat kötelező vonalát máshová helyezte egy korábbi büntetés. [S18 vagy a megfelelő jelzés: OFK]

5. Az A-csapat minden játékosának kell a 9-yardos vonalon belül tartózkodnia, miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították. *{Legalább egy pillanatra a 9-yardos vonalon belül kell lennie.}* [S19: IFK]

**BÜNTETÉS: [b - c5 pontok]. Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból; vagy 5 yard büntetés abból a pontból, ahol a B-csathoz tartozik a labda a kísérlet után; vagy 5 yard büntetés abból a pontból, ahová a labda kerül a touchback után. [S18 vagy S19: OFK/IFK] (A.R.6-1-2:VI.)**

6. A B-csapat minden játékosának a pályán belül kell tartózkodni. [S19: IFK]  
7. A B-csapat minden játékosának a saját kötelező vonala mögött kell tartózkodnia. [S18: OFK]

**BÜNTETÉS: [c6 – c7 pontok] Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból. [S18 vagy S19: OFK/IFK]**

- d: Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították, és a labda valamilyen okból leesik a tartóról, az A-csapat nem rúghatja el a labdát, és a játékvezetőknek azonnal sípolniuk kell.

### **Jóváhagyott döntés 6-1-2**

- I. A labdát úgy rúgják el, hogy szabálytalanul használnak állványt, punt-olnak kickoff során, vagy a hash mark és az oldalvonalak közötti területről rúgják el. **DÖNTÉS:** Szabálytalan rúgás. Halott labda szabálytalanság. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. (Szabály 2-16-1-b {a szabályos rúgásokról}) [Szabály 2-16-1-b és Szabály 6-1-2-c és 6-1-2 Büntetés alapján]
- II. Az A11 rúgójátékos a pálya közepén egy állványra helyezi a labdát egy kirúgáshoz. A labda bal oldalán 4, a jobb oldalán 6 csapattársa helyezkedik. A labdát a szél lefújja az állványról, ezért az A55 játékos - aki a labda bal oldalán helyezkedett - tartja a labdát az állványon az A11 jobblábas rúgónak, ezért az A55 játékos a labda jobb oldalán van, amikor a rúgójátékos elrúgja a labdát. Más játékos nem mozgott, ezért amikor a rúgójátékos elrúgja a labdát csak hárman vannak a labda bal oldalán. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság az A-csapatnál: szabálytalan formáció (illegal formation). Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból, vagy 5 yard büntetés abból a pontból, ahol a B-csathoz tartozik a rúgás után halottá vált labda. [Szabály 6-1-2-c-3 és Szabály 6-1-2-c pontja alapján]
- III. Az A11 rúgójátékos a jobb oldali hash mark-on belülre helyezi egy állványra a labdát egy kirúgáshoz. Minden csapattársa a bal oldalára helyezkedik. A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után négy csapattársa átfut az A11 játékos jobb oldalára, és ezen a területen vannak, amikor A11 a labdát elrúgja. **DÖNTÉS:** Szabályos formáció. [Szabály 6-1-2-c-3 és Szabály 6-1-2-c pontja alapján]
- IV. Az A11 rúgójátékos a 35-yardos vonalon közepén egy állványra helyezi a labdát egy kirúgáshoz. Az A12 játékos a labda közelében helyezkedik. A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után az A11 játékos elindul a labda felé, mintha elrúgná a labdát. Hirtelen az A12 játékos keresztben elfut az A11 játékos előtt, és elrúgja a labdát. A rúgás pillanatában az A11 játékos pontosan a labda mögött van, a labda egyik oldalán pedig három csapattársa helyezkedik. Az A12 támaszkodó lába ugyanazon az oldalon van, ahol a három játékos is helyezkedik. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság az A-csapatnál: szabálytalan formáció (illegal formation). Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból, és újra kell rúgni, ha a B-csapat ezt választja; vagy 5 yard büntetés abból a pontból, ahol a B-csathoz tartozik a rúgás után halottá vált labda. [Szabály 6-1-2-c-3 és Szabály 6-1-2-c pontja alapján]
- V. Az A-csapat a kirúgása közben offside szabálytalanságot követ el. A labdát a B27 játékos szerzi vissza (recover) a földön térdelve. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság az A-csapatnál: offside. A labda halottá válik a visszaszerzése (recovery) pontjában. Büntetés: A B-csapat választhat: 5 yard büntetés a previous spot-ból, és újra kell rúgni; vagy 5 yard büntetés a labda halottá válásának helyétől, first & 10. B27 játékos labdaszerzésével egy futás kezdődött, amely azonnal véget is ért. Ez a tényállás akkor is igaz lenne, ha B27 játékos fair catch-et csinált volna. [Szabály 6-1-2-c-1 pontja alapján]
- VI. Az A-csapat a kirúgása közben offside szabálytalanságot követ el, majd a B17 játékos elkapja a labdát a saját 15-yardos vonalán. Ezután a B17 játékos visszafut a labdával a saját 45-yardos vonaláig, ahol elejti (fumble) a labdát. Az A67 játékos megszerzi a labdát a B-csapat 47-yardos vonalán, majd elfut a B-csapat 35-yardos vonaláig, ahol ő is elejti (fumble) a labdát. B20 játékos visszaszerzi (recover) a labdát a saját 33-yardos vonalán, ahol földre viszik. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság az A-csapatnál: offside. B-csapat választhat: az A-csapat újra rúgja a labdát a previous spot-ból kimért 5 yard büntetés után; vagy a B-csapatnak first & 10 a saját 38-yardos vonaláról. [Szabály 6-1-2 Büntetés alapján]
- VII. Az A-csapat már a formációban áll a kickoff-hoz az A-csapat 35-yardos vonalánál. Az A33 és A66 játékosok négyponthoz állásban vannak úgy, hogy a lábuk a 29-yardos, kezeik pedig a 31-yardos vonalon

vannak. A rúgáshoz senki nem ér hozzá, ami a B-csapat célterületén esik le, és ott a labdát halottá nyilvánítják. **DÖNTÉS:** Touchback. A-csapat szabálytalansága: *illegal formation*. B-csapatnak két választási lehetősége van: B-csapat 30-yardos vonaláról jönnek az 5 yardos büntetés végrehajtása után (a B-csapat 25-yardos vonalán tartozott volna hozzájuk a labda); vagy újra rúgást választanak az A-csapat 30-yardos vonaláról. (Szabály 6-1-8 {a nevezett választási lehetőségekről}) [Szabály 6-1-2-b alapján]

- VIII. A mérkőzés végéhez közeledve az állás döntetlen. Az A-csapat kirúgáshoz áll fel az A-csapat 35-yardos vonalánál. A10 rúgójátékos a jobb oldali hash markra helyezi le a labdát, nyilvánvalóan onside kick-re készülve. Miután a referee a labdát játékra alkalmassá nyilvánította, A10 odamegy a labdához, felveszi azt, gyorsan átfut a másik oldalra, és a bal hash markra helyezi a labdát és gyorsan elrúgja. **DÖNTÉS:** A szabályértelmezés alapján miután a labdát lehelyezték, és a referee játékra alkalmassá nyilvánította azt, a labdát csak csapatidőkérés után lehet áthelyezni, és csak egy újra rúgás előtt. Halott labda szabálytalanság (*szabálytalan formáció/illegal formation*), 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. {Azért succeeding spot, mert mivel szabálytalan volt, olyan, mintha nem is történt volna semmilyen rúgás.} [Szabály 6-1-2-a-1 alapján]
- IX. Kirúgás az A-csapat 35-yardos vonaláról. A mérkőzés végéhez közeledve a kirúgó csapat 2-pontos hátrányban van, ezért on-side kick-hez állnak fel. A rúgó csapatból 6 játékos van a rúgó bal oldalán és 4 a jobb oldalán. A90-es rúgó úgy helyezkedik, hogy a labdát a formáció bal oldala felé rúghassa, de ahogy A90 megközelíti a labdát, hirtelen megáll, viszont a rúgó bal oldalán álló rúgó csapat játékosok tovább futnak és keresztezik a kötelező vonalukat. Ezek a játékosok aztán megállnak és visszamennek a kötelező vonaluk mögé, ekkor A90 hirtelen megfordul és elrúgja a labdát a formáció jobb oldala felé. Ekkor az A-csapat minden játékosa a saját kötelező vonala mögött tartózkodik. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság, 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. A Szabály 6-1-2-a-2 pontja szerint, minden A-csapat játékosnak, a rúgót és az esetlegesen holderként helyezkedő játékost kivéve, a labda mögött kell tartózkodnia, amikor elrúgják a labdát. Ha a labda előtt lennének, amikor elrúgják azt, akkor az egy élő labda offside szabálytalanság lenne. Ha egy A-csapat játékos a saját kötelező vonala elé megy azután, hogy labdát játékra alkalmassá nyilvánították, majd visszamegy a kötelező vonala mögé mielőtt a labdát elrúgják, akkor az egy halott labda offside szabálytalanság. Ez az értelmezés nem érinti azokat a helyzeteket, amikor a labda leesik a tartóról (Szabály 6-1-2-d). Ha a labda leesik a tartóról, a játékvezetőknek azonnal sípolniuk kell, és mindkét csapatnak újra fel kell állnia a kirúgáshoz. [Szabály 6-1-2-a-2 alapján]

## Kirúgás megérintése és visszaszerzése (recovery); illegal touching

### 6-1-3. SZAKASZ:

- a: Az A-csapat egyetlen játékosa sem érhet hozzá a kirúgással elrúgott labdához:
- amíg a labda meg nem érintette a B-csapat egyik játékosát (**Kivétel:** Szabály 6-1-4 {a kényszerű labdaérintés figyelmen kívül hagyásáról} és Szabály 6-5-1-b {arról, hogy fair catch során lehetőséget kell biztosítani az elkapás befejezéséhez});
  - amíg a labda nem keresztezte a B-csapat kötelező vonalának síkját, és előtte nem marad (**Kivétel:** Szabály 6-4-1 {a kick catch interferenceről}) (**A.R. 2-12-5:I**); vagy
  - amíg a labda hozzá nem ért egy játékoshoz, a talajhoz, egy játékvezetőhöz vagy bármi máshoz a B-csapat kötelező vonala előtt.
- Ettől kezdve az A-csapat összes játékosa jogosulttá válik a rúgás megérintésére, visszaszerzésére vagy elkapására.
- b: Az A-csapat minden egyéb labdaérintése *szabálytalan érintés*; egy szabályszegés, amely a labda halottá válása után azt a jogot adja a visszahordó csapat számára, hogy a labdát a szabálytalan érintés helyére helyeztesse.
- c: Abban az esetben, ha bármely csapat által elkövetett élő labda szabálytalanság miatt kiszabott büntetést elfogadtak, vagy ha egymást semlegesítő szabálytalanságok történtek, akkor ez a jogosultság megszűnik. (**A.R. 6-1-3:I**).
- d: Az A-csapat célterületén elkövetett szabálytalan érintést figyelmen kívül kell hagyni.

### **Jóváhagyott döntés 6-1-3**

- I. Az A33 játékos szabálytalanul megérinti a labdát egy kirúgás során; majd ezután ő vagy az A44 csapattársa szabálytalanul megszerzi a labdát. **DÖNTÉS:** Szabálytalanul érintette a labdát A33 és A44 játékos is. Feltéve, hogy nincs egy elfogadott büntetés vagy egymást kioltó szabálytalanságok, akkor a B-csapat választhatja, hogy a labdát valamelyik szabálytalan érintés helyéről hozzák játékba. [Szabály 6-1-3-c pontja alapján]
- II. Az A-csapat egy onside kick-et hajt végre az A-csapat 35-yardos vonaláról. A rúgást még nem érintette meg senki, és a labda az A-csapat 43-yardos vonalán van, amikor A55 blokkolja B44 játékost annak dereka fölött szemből az A-csapat 46-yardos vonalánál. Az A28 játékos megérinti (muff) a labdát az A-csapat 44-yardos vonalánál, ami ezután elgurul az A46-yardos vonalig. Ezután az A88 játékos blokkolja B22 játékost az A-csapat 42-yardos vonalánál. Ezután az A20 játékos visszaszerzi a labdát az A-csapat 44-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** Az A55 játékos blokkja és az A28 játékos labdaérintése szabálytalan, mert az A-csapat nem jogosult a labda megérintésére, mivel a labda nem tett meg a rúgás után 10 yardot, és még nem is érintette meg azt a B-csapat egyik játékosa sem. Az A88 játékos blokkja már szabályos, mivel ekkor a labda már megtett 10 yardot. Az A-csapat szabályosan birtokolja a labdát, amikor az A20 játékos visszaszerzi azt az A-csapat 44-yardos vonalánál. B-csapatnak két választási lehetősége van: 1.) eltörölteti a szabálytalan blokk miatti büntetést, és él a szabálytalan érintés miatt meglévő lehetőségével: ekkor a szabálytalan érintés pontjára (A-csapat 44-yardos vonalára) helyezteti a labdát, vagy 2.) az újrarúgást választja az A-csapat 30-yardos vonaláról az 5 yardos büntetés végrehajtása után, amit az A55 játékos szabálytalan blokkja miatt ítélték. Fontos, hogy a labda halottá válásának pontja, az A-csapat 44-yardos vonala ebben az esetben nem lehet büntetés-végrehajtási pont, mivel a labda nem tartozik a B-csapathoz a kísérlet végén. (Szabály 6-1-12 {jogosultság a blokkolásra}) [Szabály 6-1-12 pontja alapján]

## **Kényszerű labdaérintés (forced touching) figyelmen kívül hagyása**

### **6-1-4. SZAKASZ:**

- a: Ha egy játékost az ellenfele nekilöki a kirúgással elrúgott labdának a pálya területén belül, akkor az nem tekinthető a rúgás megérintésének. **(A.R. 2-11-4:I)**
- b: Ha egy pályán belül lévő játékoshoz az ellenfél által ütött vagy szabálytalanul rúgott labda ér hozzá, akkor az nem tekinthető a labda megérintésének. (Szabály 2-11-4-c {ugyanerről})

## **Megállt kirúgás**

### **6-1-5. SZAKASZ:**

Ha egy kirúgás után a labda megállt a pályán, és nem kísérli meg senki sem birtokba venni azt, akkor a labda halottá válik és a visszahordó csapathoz tartozik a halott labda pontjában.

## **Kirúgás elkapása vagy visszaszerzése**

### **6-1-6. SZAKASZ:**

- a: Ha egy kirúgást a visszahordó csapat egyik játékosa kapja el vagy szerzi vissza (recovery), akkor a labda folyamatosan játékban marad. **(Kivétel:** Szabály 4-1-3-g {*érvényes vagy érvénytelen fair catch* jelzés után}, Szabály 6-1-7 {*érintetlen rúgás megérinti a célterületet*}, Szabály 6-5-1 {*a fair catch-ről*} és Szabály 6-5-2 {*tiltott előrehaladás a fair catch után*})  
Ha egy kirúgást a rúgó csapat egyik játékosa kapja el vagy szerzi vissza (recovery), akkor a labda halottá válik. A labda a visszahordó csapathoz tartozik a labda halottá válásának pontjában; kivéve, ha a rúgó csapat szabályosan birtokolja a labdát, amikor azt halottá nyilvánítják. A második esetben a labda a rúgó csapathoz tartozik.
- b: Amikor a két különböző csapat a labda megérintésére jogosult játékosai egyszerre szereznek vissza (recovery) egy földön guruló kirúgást vagy kapnak el egy kirúgást, akkor a közös birtoklás miatt a labda halottá válik.
- c: Az ilyen közös birtoklás miatt halottá nyilvánított labdát a szabályok a visszahordó csapatnak ítélik.

## Labda halott a célterületen

### 6-1-7. SZAKASZ:

- a: Ha egy kirúgás megérinti a talajt a B-csapat gólvonalán vagy a célterületén anélkül, hogy a B-csapat egyik játékosa megérintette volna azt, akkor a labda halottá válik és a B-csaphoz fog tartozni.
- b: Ha egy kirúgás eredménye touchback (Szabály 8-6-1) a B-csapatnak, akkor a labdát a B-csapat fogja játékba hozni a saját 25-yardos vonaláról.

## Szabálytalanságok a rúgó csapat által

### 6-1-8. SZAKASZ:

Egy kirúgás játék során a rúgó csapat által elkövetett összes szabálytalanság miatt kiszabott büntetést - a kick-catch interference szabálytalanság kivételével (Szabály 6-4) – a B-csapat választása alapján végre lehet hajtani a previous spot-ból a kísérlet megismétlésével, vagy abból a pontból, ahol a halott labda a B-csaphoz tartozik a kísérlet után.

## Szabálytalanságok a rúgójátékoskal (kicker) szemben

### 6-1-9. SZAKASZ:

Egy kirúgás után a rúgójátékost nem lehet blokkolni, amíg az el nem jut 5 yardnyira a saját kötelező vonala elé, vagy amíg a labda meg nem érintett egy játékost, egy játékvezetőt vagy a talajt. (Szabály 9-1-16-c {ugyanerről})

**BÜNTETÉS: 15 yard büntetés a previous spot-ból [S40: PF-RFK]**

## Illegal wedge formation

### 6-1-10. SZAKASZ:

- a: A wedge formation definíciója: 2 vagy több játékos vállvetve, egymástól 2 yardnál kisebb távolságra helyezkednek.
- b: Csak kirúgás kísérleteknél: Miután a labdát elrúgták, szabálytalan a visszahordó csapat 2 vagy annál több játékosának szándékosan wedge formation-t kialakítani a labdavívó előtti blokkolás céljából. Ez egy élő labda szabálytalanság, függetlenül attól, hogy volt-e kontaktus ellenfél játékosával vagy sem.

**BÜNTETÉS: Érintkezés nélküli szabálytalanság; 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől; vagy 15 yard büntetés abból a pontból, ahol a halott labda a B-csaphoz tartozik a kísérlet végén, ha ez a pont a szabálytalanság pontja mögött van. 15 yard büntetés a previous spot-ból a kísérlet megismétlésével, ha a halott labda az A-csaphoz tartozik a kísérlet végén. [S27: IWK]**

- c: A wedge formation nem szabálytalan, ha a rúgás nyilvánvalóan onside kick formációból lett elvégezve.
- d: Nincs szabálytalanság, ha a kísérlet eredménye touchback, „free kick out of bounds” szabálytalanság vagy fair catch.

## Játékos a pályán kívül

### 6-1-11. SZAKASZ:

Ha egy kirúgás során az A-csapat egyik játékosa elhagyja a pálya területét, akkor az a játékos a kísérlet során már nem térhet vissza oda. (**Kivétel:** Ez az előírás nem vonatkozik az A-csapat azon játékosára, akit kilöktek a pályán kívülre és ezután azonnal megpróbál visszatérni a pálya területére.)

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból, vagy 5 yard büntetés abból a pontból, ahol a halott labda a B-csathoz tartozik a kísérlet végén, vagy 5 yard büntetés abból a pontból ahová a labdát helyezik a touchback után. [S19: OBK]**

## **Jogosultság a blokkolásra**

### **6-1-12. SZAKASZ:**

Az A-csapat egyetlen játékosa sem blokkolhatja ellenfelét, amíg az A-csapat jogosulttá nem válik egy kirúgás során elrúgott labda megérintésére. **(A.R. 6-1-3:II)**

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból, vagy 5 yard büntetés abból a pontból, ahol a halott labda a B-csathoz tartozik a kísérlet végén, vagy 5 yard büntetés abból a pontból ahová a labdát helyezik a touchback után. [S19: IBK]**

## **2. PARAGRAFUS: Kirúgás a pályán kívül**

### **Rúgó csapat**

#### **6-2-1. SZAKASZ:**

Szabálytalanság történt, ha egy kirúgás elhagyja a pályát a gólvonalak között úgy, hogy a B-csapat pályán belül lévő játékosai közül senki sem ért hozzá. **(A.R. 6-2-1:I-II). (A.R. 4-2-1:III)**

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból; vagy 5 yard büntetés abból a pontból, ahol a halott labda a B-csathoz tartozik a kísérlet végén; vagy a visszahordó csapat a labdát a rúgó csapat kötelező vonalától 30 yarddal előrébb helyezheti játékba. [S19: KOB].**

#### **Jóváhagyott döntés 6-2-1**

- I. Az A-csapat 35-yardos vonaláról elvégzett kickoff pályán kívülre kerül anélkül, hogy bárki megérintette volna a labdát a B-csapat játékosai közül. Az A-csapat szabálytalanul megérintette a labdát. **DÖNTÉS:** B-csapat 4 lehetőség közül választhat:  
(1) snap-pel játékba hozhatja a labdát a szabálytalan labdaérintés pontjában;  
(2) elfogadhatja az 5 yard büntetést a previous spot-ból, és az A-csapat a 30-yardos vonaláról újraráúgja; vagy  
(3) a B-csapat a saját 35-yardos vonaláról hozza játékba a labdát a hash mark-on belülről; vagy  
(4) 5 yard büntetés végrehajtása abból a pontból, ahol a labda elhagyta a pályát, és ezután a B-csapat innen hozza játékba a labdát a hash mark-ról. (Szabály 6-1-8) [Szabály 6-2-1 pontja alapján]
- II. Az A-csapat 35-yardos vonaláról elvégzett kickoff pályán kívülre kerül miután a labdát a B-csapat játékosai közül valaki megérintette. A kickoff során az A-csapat offside-ot vagy cserével kapcsolatos szabálytalanságot követett el. **DÖNTÉS:** Az offside vagy a szabálytalan csere miatt a B-csapat választhat: elfogadhatja az 5 yard büntetést a previous spot-ból, és az A-csapat a 30-yardos vonaláról újraráúgja; vagy snap-pel hozza játékba a labdát 5 yard büntetés végrehajtása után a pályaelhagyás pontjától. (Szabály 6-1-8) [Szabály 6-2-1 pontja alapján]

### **Visszahordó csapat**

#### **6-2-2. SZAKASZ:**

Ha egy kirúgás a pályán kívülre került a gólvonalak között, akkor a labda a visszahordó csathoz tartozik a pályán belüli pontban (hash mark). Ha egy kirúgás a pályán kívülre került a gólvonal mögött, akkor a labda ahhoz a csathoz tartozik, amelyik az adott gólvonalat védi. **(A.R. 6-2-2:I-IV) (A.R. 6-5-3:II)**

#### **Jóváhagyott döntés 6-2-2**

- I. Az A-csapat 35-yardos vonaláról elvégzett kirúgás pályán kívülre kerül a gólvonalak között anélkül, hogy bárki megérintette volna a labdát a B-csapat játékosai közül. Az A-csapat offside szabálytalanságot követett el. **DÖNTÉS:** A B-csapat a következő opciók közül választhat:

- (1) elfogadhatja az 5 yard büntetést a previous spot-ból, és az A-csapat a 30-yardos vonaláról újrarúgja a kirúgást;
- (2) a B-csapat a saját 35-yardos vonaláról hozza játékba a labdát a hash mark-on belülről; vagy
- (3) 5 yard büntetést kell végrehajtani abból a pontból, ahol a labda elhagyta a pályát, és ezután a B-csapat innen hozza játékba a labdát a hash mark-ról. [Szabály 6-2-2 pontja alapján]
- II. Az A-csapat 35-yardos vonaláról elvégzett kirúgás pályán kívülre kerül a gólvonalak között anélkül, hogy bárki megérintette volna a labdát a B-csapat játékosai közül. Az A-csapat late hit szabálytalanságot követ el miután a labda elhagyta a pályát. **DÖNTÉS:** A B-csapat választhat:
- (1) elfogadhatja az 5-yardos, majd ezután a 15-yardos büntetést a previous spot-ból, és az A-csapat a 15-yardos vonaláról újrarúgja a kirúgást;
- (2) a B-csapat az 50-yardos vonalról hozza játékba a labdát a hash mark-on belülről; vagy
- (3) 20 yard büntetést kell végrehajtani abból a pontból, ahol a labda elhagyta a pályát, és ezután a B-csapat innen snap-pel hozza játékba a labdát a hash mark-ról. [Szabály 6-2-2 pontja alapján]
- III. Egy kirúgás a levegőben hozzáér a B-csapat egyik játékosához, aki a saját célterületén áll. Ezután a labda a pályán kívülre kerül a 3-yardos vonalra. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája. First & 10 a B-csapat 3-yardos vonalán a hash mark-ról. [Szabály 6-2-2 pontja alapján]
- IV. Kirúgás az A-csapat 35-yardos vonaláról. B17 játékos a pályán belülről ugrott fel és levegőben lévő játékosnak számít, amikor első játékosként hozzáér az A-csapat kirúgásához, miközben elkapja a labdát. Ezután a labda birtokában először a pályán kívül ér földet. **DÖNTÉS:** Nem szabálytalanság free kick out of bounds miatt. B17 játékos pályán belüli játékos, amikor megérinti a labdát. B-csapat labdája abban a pontban, ahol B17 játékos keresztezte az oldalvonalat. (Szabály 2-27-15) [Szabály 6-2-2 pontja alapján]

### 3. PARAGRAFUS: Scrimmage rúgások

#### A neutrális zóna mögött

##### 6-3-1. SZAKASZ:

- a: Egy scrimmage rúgás, amely nem keresztezte a neutrális zónát, folyamatosan játékban marad. Bármelyik játékos elkaphatja vagy visszaszerezheti (recovery) azt a neutrális zóna mögött, és előre viheti azt. **(A.R. 6-3-1:I-III)**
- b: Egy scrimmage rúgás blokkolását, ha a B-csapat egy olyan játékos blokkolta, aki a neutrális zóna előtt maximum 3 yard távolságra volt, úgy kell tekinteni, hogy a blokkolás a neutrális zónában vagy a zóna mögött történt. (Szabály 2-11-5 {a scrimmage rúgás blokkolásáról})

##### Jóváhagyott döntés 6-3-1

- I. Miután egy punt megtett 5 yardot a neutrális zóna előtt, a labdát megérinti a B33 játékos. Ezután a labda visszapattan a neutrális zóna mögé, ahol az A33 játékos szerzi vissza azt a játéktéren belül. **DÖNTÉS:** A labda halottá válik a birtokbavétel pillanatában, és azzal előrehaladni nem lehet. First & 10 az A-csapatnak. (Szabály 6-3-3 {valamennyi játékos jogosulttá válik egy scrimmage rúgás megszerzésére, ha azt a visszahordó csapat egyik játékos megérintette} és Szabály 6-3-6-a {a labda halottá válik, ha a rúgó csapat játékos szerzi vissza a neutrális zónát keresztező scrimmage rúgást}) A mérkőzés órája snap-kor indul újra egy szabályos rúgás kísérlet után. [Szabály 2-16-7-b {arról, hogy egy scrimmage rúgás mikor keresztezte a neutrális zónát} és Szabály 6-3-1-a alapján]
- II. Az A-csapat punt vagy field goal rúgása - amelyhez még nem ért hozzá senki - a levegőben a neutrális zóna elé repül, majd a szél visszafújja azt, és először a zóna mögött ér hozzá a talajhoz vagy egy játékvezetőhöz vagy bármely játékoshoz. **DÖNTÉS:** A szabályok értelmében a rúgást addig nem lehet a neutrális zóna előttinek nyilvánítani, amíg a labda nem érintette meg a talajt, egy játékvezetőt, egy játékost vagy bármit a neutrális zóna előtt. Bármely scrimmage rúgást lehet előre vinni, miután a B-csapat játékos elkapta vagy visszaszerezte (recover) a labdát; vagy azután, hogy az A-csapat játékos elkapta vagy visszaszerezte (recover) a labdát a neutrális zónában vagy a zóna mögött, ha a rúgás nem keresztezte a neutrális zónát. (Szabály 2-16-7) [Szabály 2-16-7-b és Szabály 6-3-1-a pontja alapján]
- III. Az A1 játékos akadályozza a B1 játékost egy scrimmage rúgás elkapása közben, mely rúgás nem keresztezte a neutrális zónát. **DÖNTÉS:** Az elkapás akadályozására vonatkozó szabály nem alkalmazható (Szabály 6-4-1), és minden játékos jogosult a rúgás megérintésére, elkapására, megszerzésére (re-

covery) és a labda előrevitelére. Ezáltal bármely játékos szabályosan lökheti az ellenfelét a labda megszerzése céljából (Szabály 9-3-3-c-3); de nem foghatják meg (holding) az ellenfelüket, hogy megakadályozzák azt a labda elérésében, vagy hogy segítsék csapattársukat a labdaszerzésben. (Szabály 9-1-5 Kivétel 3 és Szabály 9-3-5 Kivétel 3) [Szabály 2-16-7-b, Szabály 6-3-1-a és Szabály 6-4-1-a pontja alapján]

- IV. Az A-csapat punt-ol a saját gólvonala mögül. A rúgás keresztezi a neutrális zónát a játéktérre. A labda ráesik a B-csapat egyik játékosára, majd az A-csapat gólvonala mögé pattan a célterületre, ahol az A32 játékos visszaszerzi a labdát. **DÖNTÉS:** Safety. (Szabály 6-3-3, Szabály 6-3-6-a és Szabály 8-5-1-a) [Szabály 2-16-7-b, Szabály 6-3-6-a és Szabály 8-5-1-a pontja alapján]

## A neutrális zóna előtt

### 6-3-2. SZAKASZ:

- a: Egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgás esetén a rúgó csapat pályán belül lévő játékosa nem érhet rúgáshoz mielőtt az ellenfél játékosai közül valaki azt megérintette volna. A scrimmage rúgás ilyen érintése szabályszegés (illegal touching), amely a labda halottá válása után azt a jogot adja a visszahordó csapat számára, hogy a labdát a szabálytalan érintés helyére vitesse. (**Kivétel:** Szabály 6-3-4 {a kényszerű labdaérintés figyelmen kívül hagyása}) (**A.R. 2-12-2:I és A.R. 6-3-2:I**)
- b: Ez a jogosultság megszűnik, ha egy bármely csapat által elkövetett élő labda szabálytalanság miatt kiszabott büntetést elfogadtak. (**A.R. 6-3-2:I-IV, A.R. 6-3-11:I-III**)
- c: Ez a jogosultság megszűnik akkor is, ha egymást semlegesítő szabálytalanságok történtek (offsetting fouls).
- d: Az A-csapat célterületén történt szabálytalan érintést (illegal touching) figyelmen kívül kell hagyni. Egy try kísérlet során történt szabálytalan érintés (illegal touching), ha kéri/elfogadják, A-csapat pontszerzésének törlését eredményezi. Egy hosszabbítás során történt szabálytalan érintés (illegal touching), ha kéri/elfogadják, a csapat birtokolt támadássorozatának végét eredményezi.

### Jóváhagyott döntés 6-3-2

- I. Az A-csapat egyik játékosa szabálytalanul megérinti a csapata rúgását; ezután a B-csapat egyik játékosa megérinti a labdát, majd az A-csapat egyik játékosa megszerzi (recover) azt. **DÖNTÉS:** Az A-csapat labdaérintése a B-csapat labdaérintése után szabályos. Annak érdekében, hogy a B-csapat megkaphassa a labdát az A-csapat szabálytalan érintésének a pontjába kell tetetnie azt. Feltéve, hogy a rúgó csapat szabálytalan érintése nem szabálytalan visszaszerzés (recovery) is egyben, és nincs a kísérlet közben szabálytalanság, akkor a visszahordó csapatnak lehetősége van a labda megjátszására, mert biztos lehet abban, hogy végső esetben választhatja a labda indítását az eredeti szabálytalan érintés pontjában. [Szabály 6-3-2-a és Szabály 6-3-2-b pontja alapján]
- II. Egy scrimmage rúgás során az A1 játékos szabálytalanul megérinti a labdát (touching violation), amely után a B1 játékos megszerzi (recover) a labdát, előrefut vele, majd elejti (fumble) azt. Ezután A2 játékos visszaszerzi a labdát, majd a visszafutás során a B2 játékos fog (holding) vagy gáncsol vagy megüti ellenfelét. **DÖNTÉS:** Az A-csapat hozhatná játékba a labdát onnan, ahová a B-csapat szabálytalansága miatt kiszabott büntetés helyezte azt; de ha az A-csapat eltörölteti a büntetést, akkor a B-csapat a szabálytalan érintés miatt a labdát a szabálytalan érintés pontjába tetetné. Ha a B2 játékosra verekedés miatt dobtak zászlót, akkor őt ki kell zárni a mérkőzésről. {Ezért aztán A-csapat természetesen fogja kérni a büntetést, és ha ki lehet mérni azt a három-és-egy alapelv szerint, magyarul A2 futása nem a célterületen ér végét, és így az érintett futás vége lesz a basic spot, akkor a büntetést onnan kell kimérni B-csapat ellen.} [Szabály 6-3-2-b pontja alapján]
- III. Az A-csapat punt-ja a neutrális zóna elé kerül, amit először az A80 játékos érinti meg. Ezután a B40 játékos felveszi a labdát, aki előrefut 5 yardot, majd elejti (fumble) azt. Az A20 játékos felkapja a labdát és TD-t ér el. Az A20 játékos futása közben a B70 játékos holding szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** A pontszerzés nem érvényes. Az 5 és 10 yardos büntetés nem kerül végrehajtásra a következő try kísérlet (mert nem is lesz) vagy a következő kickoff során. A B-csapat büntetését a szabály értelmében törölni kell, mert nincs végrehajtási pont (enforcement spot). A labda a B-csathoz tartozik a szabálytalan érintés pontjában. {A Szabály 10-2-5-a-2 pontja kimondja, hogy azokban a kísérletekben, ahol

TD-t érnek el, mint itt, és a pontot nem elérő csapat szabálytalankodik, mint itt, akkor az 5 és 10 yard büntetéssel sújtandó szabálytalanságokat a szabály automatikusan törli, kivéve, ha a büntetést végre lehet hajtani egy rúgás szabálytalan érintése miatt. Tehát, elvileg itt még akár lehetne is. Viszont a pontszerzés azért nem érvényes, és azért lesz mindenképpen a B-csapaté a labda, mert ha A-csapat eltörölteti a büntetést, akkor B-csapat a szabálytalan érintés pontjába fogja kérni a labdát, és B-csapat jöhet. De ha A-csapat kérné a büntetést, akkor a 10-2-2-d-2 pont b vagy c alpontja lenne mérvadó attól függően, hogy hol történt a szabálytalanság, de mindkét esetben a gólvonal lenne a basic spot, és 10-2-2-c-3 pontja alapján a végrehajtási pont a basic spot, azaz a gólvonal lenne, ahonnan nem tudnak büntetést kimérni B-csapat ellen.) (Szabály 10-2-5-a-2) [Szabály 10-2-5-a-2 és Szabály 6-3-2-b pontja alapján]

- IV. Az A-csapat punt-ja keresztezi a neutrális zónát, és először az A80 játékos érinti meg, majd ezután a B40 játékos kapja föl a labdát. A B40 játékos előrefut a labdával 5 yardot, majd elejti (fumble) azt. A B40 játékos futása közben a B70 játékos holding szabálytalanságot követ el. A labdát az A20 játékos szerzi vissza, majd befut vele a B-csapat célterületére. **DÖNTÉS:** A pontszerzés nem érvényes. Az 5 és 10 yardos büntetést nem fogják végrehajtani a try kísérlet (mert nem is lesz) vagy a következő kickoff során. Mivel a szabálytalan érintés meghatározza a végrehajtási pontot (enforcement spot), a B-csapat által elkövetett szabálytalanság miatti büntetést a Szabály 5-2-4 pontja alapján lehet végrehajtani. A labda a B-csapathoz tartozik ott, ahol a szabálytalan érintés megtörtént (ha az A-csapat eltörölteti a büntetést), vagy ott ahová a szabálytalanság miatt megítélt büntetés végrehajtása után a labda került (ha az A-csapat elfogadja a büntetést). {A Szabály 10-2-5-a-2 pontja kimondja, hogy azokban a kísérletekben, ahol TD-t érnek el, mint itt, és a pontot nem elérő csapat szabálytalankodik, mint itt, akkor az 5 és 10 yard büntetéssel sújtandó szabálytalanságokat a szabály automatikusan törli, kivéve, ha a büntetést végre lehet hajtani egy rúgás szabálytalan érintése miatt. Tehát, elvileg itt még akár lehetne is. Viszont a pontszerzés azért nem érvényes, és azért lesz mindenképpen a B-csapaté a labda, mert ha A-csapat eltörölteti a büntetést, akkor B-csapat a szabálytalan érintés pontjába fogja kérni a labdát, és B-csapat jöhet. De ha A-csapat kérné a büntetést, akkor egyrészt a Szabály 5-2-4 pontja szerint labdabirtoklás csere után a labda ahhoz a csapathoz tartozik, amelyik a labdát birtokolta a szabálytalanság pillanatában, ill. a 10-2-2-d-1-c pontja a mérvadó a basic spot meghatározásakor, hiszen a szabálytalanság B-csapat futása közben történt, azaz a basic spot ebben az esetben B40 futásának a vége, tehát B40 fumble-jének a pontja lesz, és 10-2-2-c pont 1-es vagy 2-es alpontja alapján kerülne meghatározásra a végrehajtási pont, ahonnan kimérnék a büntetést B-csapat ellen, majd onnan jöhetne B-csapat.} (Szabály 10-2-2 és Szabály 10-2-5-a-2) [Szabály 10-2-5-a-2 és Szabály 6-3-2-b pontja alapján]

## Mindenki jogosulttá válik

### 6-3-3. SZAKASZ:

Amikor egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgást a visszahordó csapat valamelyik pályán belül lévő játékosa megérintette, akkor valamennyi játékos jogosulttá válik a labda elkapására vagy visszaszerzésére (recovery). (Szabály 6-3-1-b {amely szerint a neutrális zóna előtt 3 yardon belüli blokk nem számít neutrális zóna előtti érintésnek}) (**Kivétel:** Szabály 6-3-4 {a kényszerű érintés figyelmen kívül hagyásáról} és 6-5-1-b {arról, hogy fair catch során lehetőséget kell biztosítani az elkapás befejezéséhez}) (**A.R. 8-4-2:VIII**)

## Kényszerű labdaérintés (forced touching) figyelmen kívül hagyása

### 6-3-4. SZAKASZ:

- a: Ha egy játékost az ellenfele nekilöki egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgásnak, akkor az nem tekinthető a labda megérintésének a pálya területén belül. (**A.R.6-3-4:I-V**), (**A.R. 2-11-4:I**)
- b: Ha egy pályán belül lévő játékoshoz az ellenfél által ütött vagy szabálytalanul rúgott labda ér hozzá, akkor az nem tekinthető a labda megérintésének. (Szabály 2-11-4-c {ugyanerről}), (**A.R. 6-3-4:II**)

### **Jóváhagyott döntés 6-3-4**

- I. Az A-csapat punt-ol a saját 30-yardos vonaláról. A megérintetlen labda felpattan a B-csapat 3-yardos vonalán, amikor az A3 játékos nekilöki a B1 játékost a labdának, amely ettől az érintéstől a célterületre kerül, majd az alapvonalat keresztezve elhagyja a pályát. **DÖNTÉS:** Touchback. Mivel a B1 játékost az A3 játékos lökte neki a labdának, ezért úgy kell tekinteni, mintha B1 játékos nem érintette volna meg azt (Szabály 2-11-4). A labda lendülete a rúgástól származott, nem B1 érintésétől (Szabály 8-7-1 {felelősség a labda célterületre kerüléséért}). [Szabály 6-3-4-a pontja alapján]
- II. Az A-csapat távoli field goal kísérlete során a labdát először az A1 játékos érinti meg, aki nekiüti (batting) a guruló labdát a közelben tartózkodó B1 játékosnak. **DÖNTÉS:** Szabálytalan érintés (illegal touching) az A1 játékos által. Úgy kell tekinteni, mintha a B-csapat játékosa nem érintette volna meg a labdát. (Szabály 8-4-2-b {a sikertelen field goal kísérletről}) [Szabály 6-3-4-a, Szabály 6-3-4-b és Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- III. Az A-csapat megérintetlen scrimmage rúgása megáll a B-csapat 3-yardos vonalán, amikor a B22 játékos nekilöki a labdának az A80 játékost, aki a labdát besodorja a célterületre, ahol a labda hozzáér a talajhoz. **DÖNTÉS:** A labda halottá válik, amikor megérinti a talajt a célterületen belül. Touchback – az A80 játékos (vétlen) érintését figyelmen kívül kell hagyni (Szabály 2-11-4). A Szabályok értelmében egyik csapat sem érintette meg a rúgást. (Szabály 8-6-1-b {touchbackról}) [Szabály 6-3-4-a, Szabály 8-6-1-b és Szabály 8-7-2-a pontja alapján]
- IV. Miközben a punt után a szabad labda a földön gurul a B22 visszahordó csapat játékos blokkolja az A88 játékost, hogy megakadályozza őt a labda megszerzésében. A két játékos még mindig kontaktusban van, amikor a labda felpattan, és megérinti a B22 játékos lábát. A labdát végül az A44 játékos szerzi vissza a B-csapat 30-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** A-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 30-yardos vonaláról. Ez nem kényszerű labdaérintés. Habár a B22 játékos kontaktusban volt az A88 játékosal, amikor megérintette őt a labda, ez a labdaérintés nem az A88 játékos kontaktja miatt történt. A mérkőzés órája snap-kor indul. [Szabály 6-3-4-a pontja alapján]
- V. Miközben a labda egy punt után szabadon gurul a földön, az A44 játékos nekilöki B33 játékost a labdának, ami emiatt felpattan és hozzáér B48 játékos lábához. Ezután a labdát az A-csapat szerzi vissza. **DÖNTÉS:** A-csapat labdája, first & 10 a labda visszaszerzésének pontjában. Attól függetlenül, hogy B33 kényszerű labdaérintését figyelmen kívül kell hagyni (a blokk miatt), a B48 játékos érintése nem kikényszerített labdaérintés. B48 játékos labdaérintése lehetőséget ad az A-csapat számára a labda szabályos megszerzésére. (Szabály 6-3-4-a) [Szabály 6-3-4-a pontja alapján]

## **Elkapás vagy a labda visszaszerzése (recovery) a visszahordó csapat által**

### **6-3-5. SZAKASZ:**

Ha a scrimmage rúgást a visszahordó csapat egyik játékosa kapja el vagy szerzi vissza (recovery), akkor a labda folyamatosan játékban marad. (**Kivétel:** Szabály 4-1-3-g {érvényes vagy érvénytelen fair catch jelzés után}, Szabály 6-3-9 {érintetlen rúgás megérinti a talajt a célterületen}, Szabály 6-5-1 {a fair catch-ről} és Szabály 6-5-2 {tiltott előrehaladás a fair catch után}) (**A.R. 8-4-2:V**)

## **Elkapás vagy a labda visszaszerzése (recovery) a rúgó csapat által**

### **6-3-6. SZAKASZ:**

- a: Ha egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgást a rúgó csapat egyik játékosa kapja el vagy szerzi vissza (recovery), akkor a labda halottá válik. (**A.R. 6-3-1:IV**)  
A labda a visszahordó csapathoz tartozik a labda halottá válásának pontjában; kivéve, ha a rúgó csapat szabályosan birtokolja a labdát, amikor azt halottá nyilvánítják. A második esetben a labda a rúgó csapathoz tartozik. (**Kivétel:** Szabály 8-4-2-b {a sikertelen field goal kísérletről, ami arra kivétel, hogy a halottá válás pontjában tartozik a visszahordó csapathoz}).)
- b: Amikor a két különböző csapat a labda megérintésére jogosult játékosai egyszerre kapják el vagy szerzik vissza (recovery) a scrimmage rúgást, akkor a közös birtoklás miatt a labda halottá válik. Az ilyen közös birtoklás miatt halottá vált labdát a szabályok a visszahordó csapatnak ítélik. (Szabály 2-4-4 {a szimultán elkapásról} és Szabály 4-1-3-l {a labda halottá nyilvánításáról szimultán elkapáskor})

## Pályán kívüli labda a gólvonalak között vagy mozdulatlan labda a pálya területén

### 6-3-7. SZAKASZ:

Ha egy scrimmage rúgás a pályán kívülre kerül a gólvonalak között, vagy mozdulatlanul válik a pálya területén belül, és senki sem kíséri meg birtokba venni azt, akkor a labda halottá válik és a visszahordó csapathoz tartozik a halottá válásának pontjában. (**Kivétel:** Szabály 8-4-2-b {a sikertelen field goal kísérletről}) (**A.R. 8-4-2:VII**)

## Pályán kívüli labda a gólvonalak mögött

### 6-3-8. SZAKASZ:

Ha egy scrimmage rúgás a pályán kívülre kerül a gólvonalak mögött (kivéve egy sikeres field goal esetén), akkor a labda halottá válik, és ahhoz a csapathoz fog tartozni, amely csapat az adott gólvonalat védte. (Szabály 8-4-2-b {a sikertelen field goal kísérletről})

## A talaj megérintése a gólvonalon vagy a célterületen

### 6-3-9. SZAKASZ:

Ha egy scrimmage rúgást a B-csapat egyetlen játékosa sem érintette meg a neutrális zóna előtt, és a labda megérinti a B-csapat gólvonalát vagy a célterületét, akkor a labda halottá válik, és a B-csapathoz fog tartozni. (Szabály 8-4-2-b {a sikertelen field goal kísérletről}) (**A.R. 6-3-9:I-II**)

#### Jóváhagyott döntés 6-3-9

- I. Az A33 játékos szabálytalanul megérint egy punt-ot, majd ezután a labda begurul a B-csapat célterületére. Ezután a B-csapat egyik játékosa visszaszerzi (recover) a labdát, és előrefut vele a játéktérre. **DÖNTÉS:** A labda halottá válik, amikor megérinti a talajt a célterületen belül. B-csapat választhat: (1) touchback; vagy (2) a labdát a szabálytalan érintés helyén hozza játékba. (Szabály 4-1-3-c {a labda halottá válik}) [Szabály 4-1-3-c és Szabály 6-3-9 pontja alapján]
- II. Az A-csapat punt-ja bekerül a B-csapat célterületére úgy, hogy a labdához a B-csapat egyik játékosa sem ért hozzá a neutrális zóna előtt. Vagy (a) az A-csapat egyik játékosa, vagy (b) a B-csapat egyik játékosa személyi hibát (personal foul) követ el, miután a labda megérintette a talajt a célterületen. **DÖNTÉS:** Touchback. Halott labda szabálytalanság a touchback után. B-csapat labdája, first & 10 (a) a B-csapat 35-yardos vonalán, vagy (b) a B-csapat 10-yardos vonalán, miután végrehajtják a büntetést a B-csapat 20-yardos vonalától. [Szabály 6-3-9 pontja alapján]
- III. A B-csapat egyik játékosa megérint egy scrimmage rúgást a levegőben a B-csapat célterületén, majd az A-csapat egyik játékosa szerzi meg a labdát a célterületen belül. **DÖNTÉS:** TD az A-csapatnak. (Szabály 6-3-3 és Szabály 8-2-1-d {TD eléréséről}) [Szabály 8-2-1-d pontja alapján]

## Szabályos és szabálytalan rúgások

### 6-3-10. SZAKASZ:

- a: Szabályos scrimmage rúgás: punt, drop kick vagy állított rúgás (place kick), amelyet a jelen játékszabályok alapján hajtottak végre.
- b: A visszarúgás egy szabálytalan rúgás; élő labda szabálytalanságnak számít, amely miatt a labda halottá válik. (Szabály 2-16-8 {a visszarúgásról})

**BÜNTETÉS: Visszarúgás: élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a szabálytalanság helyétől [S31: KIK]**

- c: Egy olyan scrimmage rúgás, amit úgy hajtanak végre, hogy miután a labdavívó teste teljes egészében és a labda a neutrális zóna előtt van vagy volt, egy szabálytalan rúgás; élő labda szabálytalanság, amely miatt a labda halottá válik.

**BÜNTETÉS: Szabálytalan rúgás a neutrális zóna előtt (vagy ha a labdavívó és a labda a neutrális zónán túl volt): élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból és kísérletvesztés [S31 és S9: KIK]**

d: Bármilyen anyag vagy eszköz használata tilos, amely egy állított scrimmage rúgás helyét megjelöli vagy a labdát megemeli. Ez egy élő labda szabálytalanság a snap-pel egy időben.  
**BÜNTETÉS: élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból [S19: KIK]**

## Szabad labda a gólvonal mögött

### 6-3-11. SZAKASZ:

Ha egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgást még nem érintette meg a B-csapat egyetlen játékosa sem, és az A-csapat valamelyik játékosa elüti (batting) azt a B-csapat célterületén, akkor szabályszegést követ el szabálytalan érintés miatt. (Szabály 6-3-2). A szabályszegés pontja a B-csapat 20-yardos vonala. Ez a célterületen történő labdaelütés (batting) egy speciális esete és ez nem szabálytalanság. **(A.R. 6-3-11:I-V és A.R. 2-12-2:I)**

#### Jóváhagyott döntés 6-3-11

- I. Az A-csapat a labdát a félpályánál snap-pel hozza játékba, majd punt-ol. A rúgáshoz senki nem ért hozzá a neutrális zóna előtt, amikor az A88 játékos átnyúl a B-csapat gólvonalán keresztül és visszaüti a labdát a játéktérre, majd az A B-csapat 4-yardos vonalánál kigurul a pályáról. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság illegal batting miatt a célterületen. Szabálytalan érintés történt. A szabálmegkerülés pontja a B-csapat 20-yardos vonala. B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 20-yardos vonaláról. [Szabály 6-3-11, Szabály 6-3-2-b és Szabály 9-4-1-c pontja {ugyanerről} alapján]
- II. Az A-csapat a labdát a félpályánál snap-pel hozza játékba, majd punt-ol. A rúgáshoz senki nem ért hozzá a neutrális zóna előtt, amikor az A88 játékos átnyúl a B-csapat gólvonalán keresztül és visszaüti a labdát a játéktérre. B22 játékos visszaszerzi a labdát a 2-yardos vonalon, és eljut B-csapat 12-yardos vonaláig, ahol az A66 játékos földre viszi. A szereléskor az A66 játékos egy face mask szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság illegal batting miatt a célterületen. Szabálytalan érintés történt. B-csapat kérheti a büntetést a face mask miatt, amely eltörli a szabálytalan érintés miatti jogosultságot, így B-csapat következik, first&10 a B-csapat 27-yardos vonaláról. [Szabály 6-3-11 és Szabály 6-3-2-b pontja alapján]
- III. Az A-csapat a labdát a félpályánál snap-pel hozza játékba, majd punt-ol. A rúgáshoz senki nem ért hozzá a neutrális zóna előtt, amikor az A88 játékos átnyúl a B-csapat gólvonalán keresztül és visszaüti a labdát a játéktérre. B22 játékos megérinti (muff-olja) a labdát a B-csapat 2-yardos vonalánál, majd az A43 játékos visszaszerzi azt a B-csapat 6-yardos vonalán. Amíg a labda szabad a B77 játékos fogja (holding) az A21 játékost a B-csapat 10-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** Az A-csapat eltöröltheti a szabálytalan érintés miatti jogosultságot úgy, hogy kéri a holding miatti büntetést, amelyet a previous spot-ból kell végrehajtani, és automatikus első kísérlet következik. A postscrimmage kick szabályt nem lehet alkalmazni a B77 játékos szabálytalansága miatt, mivel nem a B-csapat fogja játékba hozni a labdát a következő kísérlet során. [Szabály 10-2-3 {PSKE}, 6-3-11 és 6-3-2-b pontja alapján]
- IV. A-csapat az 50-yardos vonalról snap-peli a labdát, majd punt-ol. A rúgás alatt a B77 játékos clipping-et csinál a B-csapat 25-yardos vonalánál. A megérintetlen rúgást az A-csapat egyik játékosa visszaüti a célterületről, majd a labda elhagyja a pálya területét a 2-yardos vonalon. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság illegal batting miatt a célterületen. Szabálytalan érintés történt. B77 játékos szabálytalansága miatt megítélt büntetést a postscrimmage kick enforcement alapján kell végrehajtani (Szabály 10-2-3). Az A-csapat el fogja fogadni a büntetést, amely eltörli a szabálytalan érintés miatti jogosultságot. A büntetést a postscrimmage kick spot-ból kell végrehajtani, a B-csapat 20-yardos vonaláról a távolság megfelelésével. B-csapat labdája, first & 10 a 10-yardos vonalon. [Szabály 6-3-11 pontja alapján]
- V. Az A-csapat a labdát a félpályánál snap-pel hozza játékba, majd punt-ol. A rúgáshoz senki nem ért hozzá a neutrális zóna előtt, amikor az A88 játékos átnyúl a B-csapat gólvonalán keresztül és visszaüti a labdát a játéktérre, majd az A B-csapat 4-yardos vonalánál kigurul a pályáról. A rúgás alatt az A55 játékos derék alatt blokkol (block below the waist). **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság illegal batting miatt a célterületen. Szabálytalan érintés történt. A szabálmegkerülés pontja a B-csapat 20-yardos vonala. B-csapat kérheti a büntetést a derék alatti blokk miatt, amelyet vagy a previous spot-ból hajtanak végre a kísérlet megismétlésével, vagy a B-csapat 4-yardos vonaláról hajtanak végre. Ha a B-csapat eltöröltheti a büntetést, akkor a szabálytalan érintés miatt a labda a B-csapaté lesz: first & 10 a B-csapat 20-yardos vonaláról. [Szabály 6-3-11 pontja alapján]

## Pályán kívüli játékos

### 6-3-12. SZAKASZ:

Az A-csapat azon játékosa, aki egy scrimmage rúgás alatt elhagyta a pályát, nem térhet vissza oda a kísérlet során. (**Kivétel:** Ez nem vonatkozik az A-csapat azon játékosára, akit kilöktek a pályáról, de azonnal megkísérel visszatérni oda.)

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból, vagy 5 yard büntetés abból a pontból, ahol a halott labda a B-csaphoz tartozik a kísérlet végén, ha a scrimmage rúgás keresztezte a neutrális zónát. [S19: OBK]**

#### **Jóváhagyott döntés 6-3-12**

- I. Az A88 játékos az oldalvonal közelében fut a punt levédekezése közben, amikor rálép az oldalvonalra, majd visszatér a pályán belülre, és fut tovább előre. Végül A88 szereli a visszahordó játékost a B-csapat 30-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** A88 szabálytalansága, visszajött a pályán belülre egy scrimmage rúgás kísérlet alatt. 5 yard büntetés. B-csapat választhat: megismételtetheti a kísérletet a büntetés végrehajtása után vagy a B-csapat 35-yardos vonaláról hozhatja játékba a labdát.

## Szabálytalanság a rúgó csapat által

### 6-3-13. SZAKASZ:

Egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgás során (kivéve field goal kísérlet) a rúgó csapat által elkövetett összes szabálytalanság (**kivétel:** az elkapás akadályozása – kick-catch interference, Szabály 6-4 pontja) miatt kiszabott büntetést a B-csapat választása alapján végre lehet hajtani a szabály értelmében a previous spot-ból (mint basic spot) a kísérlet megismétlésével (**kivétel:** az A-csapat által a célterületen elkövetett szabálytalanságok esetén választható büntetés a safety), vagy abból a pontból, ahol a halott labda a B-csaphoz tartozik a kísérlet végén. (**A.R.6-3-13:I-III.**)

#### **Jóváhagyott döntés 6-3-13**

- I. 4. & 7 az A-csapat 35-yardos vonalán, az A-csapat punt-ol. A snap pillanatában az A-csapatnak 5 játékosa helyezkedik el a backfield-en. A rúgást részlegesen blokkolják (hozzáérnek), és a labda az A-csapat 45-yardos vonalán kimegy a pályáról. **DÖNTÉS:** Illegal formation szabálytalanság. B-csapat 1. & 10 kísérlete következik az A-csapat 40-yardos vonaláról, miután végrehajtották az 5 yardos büntetést az A-csapat 45-yardos vonaláról (halott labda pont), vagy megismétlik a kísérletet az A-csapat 30-yardos vonaláról, miután végrehajtották az 5 yardos büntetést a previous spot-ból. [Szabály 6-3-13 pontja alapján]
- II. 4. & 7 az A-csapat 35-yardos vonalán, az A-csapat punt-ol. A snap pillanatában az A-csapatnak 5 játékosa helyezkedik el a backfield-en. A rúgást blokkolják, az nem keresztezi a neutrális zónát, majd B88 játékos megszerzi és visszaviszi az A-csapat 28-yardos vonaláig, ahol szerelik. **DÖNTÉS:** B-csapat választhatja, hogy nem kéri a büntetést, és megkapja a labdát az A-csapat 28-yardos vonalán, vagy kéri a büntetést, és megismétlik a kísérletet az A-csapat 30-yardos vonaláról, miután végrehajtották az 5 yardos büntetést a previous spot-ból. [Szabály 6-3-13 pontja alapján]
- III. 4. & 7 az A-csapat 35-yardos vonalán, az A-csapat punt-ol. A snap pillanatában az A-csapatnak 5 játékosa helyezkedik el a backfield-en. A rúgást részlegesen blokkolják (hozzáérnek), keresztezi a neutrális zónát, majd visszamegy a neutrális zóna mögé, és végül az A-csapat 32-yardos vonalánál kimegy a pályáról. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája, 1. & 10 az A-csapat 27-yardos vonaláról, miután végrehajtották az 5 yardos büntetést az A-csapat 32-yardos vonaláról (halott labda pont), vagy megismétlik a kísérletet az A-csapat 30-yardos vonaláról, miután végrehajtották az 5 yardos büntetést a previous spot-ból. [Szabály 6-3-13 pontja alapján]
- IV. 4. & 15 az A-csapat 5-yardos vonaláról. Az A88 punter a saját célterületén tartózkodik, amikor elrúgja a labdát. Az A77 játékos ellen zászlót dobna egy célterületen elkövetett holding szabálytalanság miatt. A B-csapat visszahordja a labdát a B-csapat 45-yardos vonaláig. **DÖNTÉS:** B-csapat választhatja a labdabirtoklás megtartását a B-csapat 45-yardos vonaláról végrehajtott büntetés után (az A-45-re), vagy elfogadhatja a safety-t eredményező büntetést. (Szabály 10-2-4)

## Védő falemberek scrimmage rúgások során

### 6-3-14. SZAKASZ:

- a) Ha az A-csapat scrimmage rúgó formációban helyezkedik a snap pillanatában és a snapper nem a scrimmage vonal szélén helyezkedik, a B-csapat összes játékosának, aki a scrimmage vonal előtt 1 yardon belül helyezkedik el, a snap pillanatában teljes testükkel a snapper testén (frame) kívül kell lennie. **(A.R.6-3-14:I és II.)**
- b) Ha az A-csapat scrimmage rúgó formációban van egy állított rúgás (field goal vagy try kísérlet) megkísérléséhez, akkor szabálytalan a B-csapat 3 játékosának a saját scrimmage vonalon a szabad blokkolási zónán (free blocking zone) belül vállat vállnak vetve felsorakozni, és együtt előre mozogni a snap után, úgy hogy az elsődleges érintkezés az A-csapat egyetlen játékosával szemben történik. **(A.R.6-3-14:III és IV.)**

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból. [S19: IFD]**

#### Jóváhagyott döntés 6-3-14

- I. 4.&3 a B-csapat 25-yardos vonaláról. A-csapat field goal-hoz áll fel. B50 játékos a scrimmage vonaltól 1 yardon belül helyezkedik el, a snapper és a guard közötti lyukban. B50 játékos válla a snapper vállával egy vonalban helyezkedik el. A field goal kísérlet sikeres. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság B50 játékos által. A-csapat választhat, hogy elutasítja a büntetést és megtartja a sikeres field goal-ért járó 3 pontot, vagy elfogadják a büntetést és 1 & 10 következik a B-csapat 20-yardos vonaláról. [Szabály 6-3-14-a pontja alapján]
- II. 4. & 6 az A-csapat 24-yardos vonaláról. A-csapat scrimmage kick formációban áll fel és punt-ol. B50 játékos a snapper testén (frame) belül helyezkedik el, és 1 yardon belül áll a scrimmage vonalhoz képest. A játék végén a labda B-csapat 40-yardos vonalán hagyja el a játékeret. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság B50 játékos által. A-csapat választhat, hogy elfogadják a büntetést és 4. & 1 kísérlet következik az A-csapat 29-yardos vonaláról, vagy elutasítják azt, ekkor B-csapat következik 1 & 10 kísérlettel a B-csapat 40-yardos vonaláról. [Szabály 6-3-14-a pontja alapján]
- III. 4. & 7 a B-csapat 20-yardos vonaláról. Az A-csapat rúgó formációban helyezkedik egy field goal kísérlethez. B55, B57 és B78 védő falemberek vállat vállnak vetve helyezkednek a kísérlet előtt. B57 játékos közvetlenül az A66 jobb oldali guard-dal szemben helyezkedik. B55 és B78 játékosok az A66 játékos két oldalán lévő lyukra helyezkednek. A snap után mindhárom védő falember együtt előre mozog. (a) Mindhárom játékos első kontaktja az A66 játékos ellen történik; (b) B55 és B57 játékosok az A66 guard-dal érintkeznek, míg a B78 játékos a jobb oldali tackle-t tolja el; (c) B57 és B78 játékos blokkolja A66 játékos, míg B55 felugrik, hogy megpróbálja blokkolni a rúgást. **DÖNTÉS:** (a) Szabálytalanság. 5 yardos büntetés. Ha az A-csapat elfogadja a büntetést, akkor 4. & 2 következik a B-csapat 15-yardos vonaláról. (b) és (c) esetben nincs szabálytalanság. A B-csapat játékosainak elsődleges kontaktusa nem egyetlen játékosal szemben történtek, így a játék szabályos. [Szabály 6-3-14-b pontja alapján]
- IV. 4. & 7 a B-csapat 20-yardos vonaláról. Az A-csapat rúgó formációban helyezkedik egy field goal kísérlethez. Az A-csapatnak 5 játékosa helyezkedik a backfield-en. B55, B57 és B78 védő falemberek vállat vállnak vetve helyezkednek a kísérlet előtt. B57 játékos közvetlenül az A66 jobb oldali guard-dal szemben helyezkedik. B55 és B78 játékosok az A66 játékos két oldalán lévő lyukra helyezkednek. A snap után mindhárom védő falember együtt előre mozog. Mindhárom játékos első kontaktja az A66 játékos ellen történik. A holder megkapja a labdát a snap után, feláll, és egy sikeres passzt dob az A88 jogosult elkapónak, akit a B-csapat 10-yardos vonalán döntenek le. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság az A-csapat által: illegal formation. Szabálytalanság a B-csapat által: triple team against an offensive lineman. A szabálytalanságok kioltják egymást (offsetting fouls), és a kísérletet meg kell ismételni. [Szabály 6-3-14-b pontja alapján]

## 4. PARAGRAFUS: Lehetőség egy rúgás elkapására

### Lehetőség akadályozása

#### 6-4-1. SZAKASZ:

- a) Ha a visszahordó csapat egyik pályán belül tartózkodó játékosa úgy helyezkedik, hogy elkaphat egy kirúgást vagy egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgást, és meg is kíséri a

rúgás elkapását, akkor annak a játékosnak lehetőséget kell biztosítani a labda zavartalan elkapására. **(A.R. 6-3-1:III, A.R. 6-4-1:V, VI és IX).**

- b: A rúgás elkapásának akadályozása (interference) történik, ha az A-csapat egyik játékosa belép arra a területre, amit a visszahordó játékos vállainak szélessége, ill. előtte 1 yard távolság határoz meg, mielőtt az elkapó játékos megérintené a labdát. Ha kérdéses, akkor szabálytalanság történt. **(A.R.6-4-1:X-XIII)**
- c: Ez a védelem megszűnik, amikor a rúgás földet ér (**kivétel:** kirúgás esetén a lenti Szabály 6-4-1-f pontja esetén); vagy amikor egy scrimmage rúgáshoz a B-csapat valamelyik játékosa hozzáér vagy muff-olja azt a neutrális zóna előtt; vagy amikor egy kirúgáshoz a B-csapat játékosai közül valaki hozzáér vagy muff-olja azt a pálya területén (a játéktéren vagy a célterületen). (**Kivétel:** Szabály 6-5-1-b {arról, hogy fair catch során lehetőséget kell biztosítani az elkapás befejezéséhez}) **(A.R. 6-4-1:IV).**
- d: Ha az akadályozás azért történt, mert a játékost a visszahordó csapat egyik tagja nekilökte az elkapónak, akkor az nem szabálytalanság.
- e: Szabálytalan akadályozás (interference), ha a rúgó csapat játékosa hozzáér a lehetséges elkapóhoz mielőtt vagy abban a pillanatban, amikor az először megérintette a labdát. **(A.R. 6-4-1-II, III és VIII)** Amikor kérdéses, akkor szabálytalanság történt.
- f: Kirúgás során a visszahordó csapat azon játékosának, aki úgy helyezkedik, hogy elkapja a labdát, ugyanolyan védelmet biztosít a szabály a rúgás elkapása és fair catch során függetlenül attól, hogy a rúgás során a labdát egyenesen elrúgták az állványról a levegőbe, vagy közvetlenül a földre rúgták, ami után az egyszer megérinti a talajt, és ezután felpattan a levegőbe olyan módon, mintha egyenesen az állványról rúgták volna.
- g: Ha az A-csapat játékosának érintését targeting szabálytalanságnak (Szabály 9-1-3 és Szabály 9-1-4) vagy bármilyen más személyi hiba (personal foul) szabálytalanságnak ítélnék, amely akadályozza a rúgás elkapásának lehetőségét, akkor az megítélhető a rúgás elkapásának akadályozásaként (kick-catch interference), targeting vagy személyi hiba (personal foul) szabálytalanságként is. A 15 yardos büntetés a B-csapat választása alapján végrehajtható abból a pontból, ahol a halott labda a B-csathoz tartozik vagy pedig a szabálytalanság helyétől.

**BÜNTETÉS:** Ha a szabálytalanság a gólvonalak között történt: visszahordó csapatnak first & 10 15 yardra a szabálytalanság helyétől kick-catch interference szabálytalanság esetén. [S33: KCI]. Egy kirúgás során a B-csapat 25-yardos vonala mögött egy érvényes fair catch jelzést bemutató játékos ellen elkövetett szabálytalanság esetén: A büntetést a B-csapat 25-yardos vonalától kell végrehajtani. [S33: KCI].

**Ha a szabálytalanság a célterületen történt: touchback, és a succeeding spot-ból hajtják végre a 15 yardos büntetést.**

**A kirívóan durva játékost ki kell zárni. [S47: DSQ]**

#### **Jóváhagyott döntés 6-4-1**

- I. Az A-csapat egyik játékosa elkap egy kirúgást a B25 játékos közvetlen közelében, ami miatt B25 nem tudja végrehajtani az elkapást. **DÖNTÉS:** Rúgás elkapásának akadályozása (kick-catch interference). Büntetés: 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől.
- II. A B-csapat egyik játékosát, aki épp el akar kapni egy scrimmage rúgást, a földre viszik, de ennek ellenére esés közben is elkapja a labdát. **DÖNTÉS:** Rúgás elkapásának akadályozása (kick-catch interference). Büntetés: 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. Az A-csapat játékosát ki kell zárni, ha a szabálytalanság kirívóan durva volt. Ha a szabálytalanság a két gólvonal között történt, akkor a büntetést a szabálytalanság helyétől kell végrehajtani, és a B-csapat snap-pel hozza játékba a labdát. Ha a szabálytalanság a B-csapat gólvonala mögött történt, akkor touchback-et kell ítélni, és ezután a büntetést a succeeding spot-ból kell kimérni, és a B-csapat snap-pel hozza játékba a labdát. A döntés akkor is ugyanez lenne, ha a labdát csak megérintenék (muff) vagy elejtenék (fumble). A döntés akkor is ugyanez, ha egy sikertelen field goal kísérlet során történik, mivel a B-csapat a neutrális zóna előtt érintette meg a labdát. [Szabály 6-4-1-e pontja alapján]

- III. A rúgás után amíg a levegőben száll a labda a neutrális zóna előtt, az A1 játékos áll vagy fut a labda és B1 játékos között, amikor (a) az A1 játékost eltalálja a labda, miközben a B1 játékos olyan pozícióban van, hogy elkaphassa a labdát; (b) B1 játékos miközben megpróbálja elkapni a labdát nekiütközik az A1 játékosnak. **DÖNTÉS:** (a) és (b) esetben is rúgás elkapásának akadályozása (kick-catch interference). Büntetés: 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. [Szabály 6-4-1-e pontja alapján]
- IV. A B-csapat egyik játékosa megkísérel elkapni egy rúgást (fair catch jelzés nem volt), és megérinti a labdát (muff), amely ezután hozzáér az A-csapat egyik játékosához. Ez az A-csapat játékos nem akadályozta az elkapót a labda elkapásában, amikor az a megfelelő pozícióban volt az elkapás végrehajtásához. **DÖNTÉS:** Nem akadályozás. Fair catch jelzés hiányában, a rúgás elkapásának akadályozása elleni védelem megszűnik abban a pillanatban, amikor a B-csapat egyik játékosa hozzáér (muff) a labdához. [Szabály 6-4-1-c pontja alapján]
- V. Az A-csapat egyik játékosa a neutrális zóna előtt megérint vagy elkap egy scrimmage rúgást, olyan pozícióban, ahol nem volt a B-csapatból elkapó, aki elkaphatta volna a labdát. **DÖNTÉS:** Nem akadályozás, hanem szabálytalan érintés (illegal touching). [Szabály 6-4-1-a pontja alapján]
- VI. B25 játékos a B-csapat 35-yardos vonalánál áll, hogy elkapjon egy punt-ot. Miközben a labda már lefelé esik, az A88 játékos elfut B25 mellett nagyon közel, ami miatt a B25 játékosnak meg kell változtatni a pozícióját az elkapás előtt. Az A88 játékos nem ér hozzá B25-höz és nem is kerül be az elkapó előtt lévő 1-yardos területre. **DÖNTÉS:** A88 játékos szabálytalansága, a rúgás elkapásának akadályozása. Büntetés: 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. Annak ellenére, hogy B25 játékos elkapta a labdát, az A88 cselekedete azt okozta, hogy az elkapónak el kellett mozognia az eredeti pozíciójából, és emiatt zavarta őt az elkapás végrehajtásában. [Szabály 6-4-1-a pontja alapján]
- VII. B10 játékos egy fair catch jelet mutat, majd először csak hozzáér (muff) a labdához, és ezután elkapja azt. **DÖNTÉS:** Ha a B10 játékosnak van lehetősége a rúgás elkapására a labdaérintés (muff) után, akkor zavartalan lehetőséget kell biztosítani neki a labda elkapásának befejezésére. Ha a B10 játékos elkapta a megérintett (muffed) rúgást, akkor a labda halottá vált az első érintés pontjában. [Szabály 6-5-1-b pontja alapján]
- VIII. 4. & 10 az 50-yardos vonalon. A B17 játékos a B-csapat 20-yardos vonalán helyezkedik, hogy elkapja az A-csapat magas scrimmage rúgását. Miközben a labda lefelé esik a levegőben, az A37 játékos rosszindulatúan és durván nekimegy a B17 játékosnak mielőtt az hozzáért volna a labdához. Az A37 játékos nem fékezi a sebességét, és semmilyen kísérletet sem tesz, hogy elkerülje az ütközést. **DÖNTÉS:** A-csapat kirívóan durva személyi hiba (personal foul) szabálytalansága és a rúgás elkapásának akadályozása. Büntetés: 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. Az A37 játékost ki kell zárni! [Szabály 6-4-1-e pontja alapján]
- IX. A-csapat labdája, 4. & 10 az 50-yardos vonalon. Az A-csapat scrimmage rúgását visszafújta a szél, amely így a B-csapat 30-yardos vonalánál esik lefelé. A B18 játékosnak, aki eredetileg a 20-yardos vonalon helyezkedett, előre kell futnia és eközben meg kell kerülnie az A92 játékost a 25-yardos vonalnál, hogy elkaphassa a labdát a 30-yardos vonalnál. **DÖNTÉS:** A92 játékos szabálytalansága: a rúgás elkapásának akadályozása. Büntetés: 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől, amely a 25-yardos vonalon volt. [Szabály 6-4-1-a pontja alapján]
- X. B44 visszahordó játékos a B-csapat 30-yardos vonalánál áll, hogy elkapjon egy punt-ot. A11 játékos előrefut a pályán, hogy levédekezze a visszahordást, és eljut a B44 játékos elé fél yardnyira, miközben a labda lefelé hullik. B44 játékos végrehajtja az elkapást anélkül, hogy meg kellene változtatnia a helyzetkedését, vagy anélkül, hogy meg kellene változtatnia az elkapás végrehajtásának mozdulatsorát az A11 játékos közelsége miatt. Eközben az A11 játékos nem lép távolabb, hogy több helyet biztosítson az elkapáshoz. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság, a rúgás elkapásának akadályozása (kick-catch interference). Az A11 játékos a B44 játékos előtt közvetlenül meghatározott 1-yardos területen belül tartózkodott. Büntetés: 15 yard büntetés. [Szabály 6-4-1-b pontja alapján]
- XI. B22 visszahordó játékos a B-csapat 30-yardos vonalánál helyezkedik egy punt elkapásához, ami éppen lefelé esik. Csapatársa, B88 játékos 3 yardnyira előtte helyezkedik a B-csapat 33-yardos vonalánál. Az A44 játékos előrefut a pályán a visszahordás levédekezéséhez, és szabályosan megblokkolja B88 játékost, aki B22-nek ütközik, amikor a labda a visszahordó játékoshoz érkezik. A labda ráesik a B22 visszahordó játékos vállára, majd onnan tovább pattan. A labdát az A-csapat szerzi vissza a B-csapat 25-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** A-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 25-yardos vonaláról. Ez nem kick-catch interference. Az A44 játékos cselekedete B88 játékos ellen irányult, aki nincs olyan pozícióban, hogy elkapjon egy rúgást, nem pedig B22 ellen. Emiatt úgy kell tekinteni, hogy A44 játékos nem akadályozta B22-t az elkapásban. B22 játékos labdaérintése miatt az A-csapat jogosulttá vált a labda szabályos visszaszerzésére. [Szabály 6-4-1-b pontja alapján]
- XII. 4. & 5 az A-csapat 30-yardos vonaláról. B22 visszahordó játékos a B-csapat 30-yardos vonalánál helyezkedik egy punt elkapásához. A visszahordó játékos nem mutat be semmilyen jelzést. Az A88 játékos

1 yardon belül tartózkodik a B22 játékos mellett, de nem ér hozzá, amikor az elkapja a labdát a B-csapat 30-yardos vonalánál. B22 játékos ezután a 32-yardos vonalánál döntik földre. Az A88 játékos közelsége miatt a B22 játékosnak nem kellett megváltoztatnia a helyezkedését, és nem kellett megváltoztatnia az elkapás végrehajtásának mozdulatsorát sem. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. Ez nem kick-catch interference. Az A88 játékos ugyan 1 yardnál közelebb volt az elkapóhoz, de nem közvetlenül előtte. Emiatt A88 nem befolyásolta B22 játékos lehetőségét az elkapás zavartalan végrehajtásában. First & 10 a B-csapat 32-yardos vonaláról. [Szabály 6-4-1-b pontja alapján]

XIII. B44 visszahordó játékos a B-csapat 25-yardos vonalánál helyezkedik egy punt elkapásához. A labda még nagyon magasan van és messze még az elkapástól, amikor A88 játékos a visszahordó elé fut az 1 yardon belüli területre, de ezután nincs hozzá közel, amikor a labda megérkezik, és B44 végül elkapja a labdát, majd utána ledöntik. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság. Annak ellenére, hogy A88 játékos belépett a visszahordó előtti 1 yardos területre, az annyira korán történt, hogy ezzel nem akadályozta B44 játékos a rúgás elkapásának végrehajtásában. [Szabály 6-4-1-b pontja alapján]

## 5. PARAGRAFUS: Fair catch

### A labda halottá válik az elkapás helyén

#### 6-5-1. SZAKASZ:

- a: Ha a B-csapat egyik játékosa fair catch-et hajt végre, akkor a labda halottá válik az elkapás helyén, és a B-csathoz tartozik abban a pontban. **[Kivétel:** Ha a B-csapat egyik játékosa egy „fair catch”-et hajt végre {tehát egyetlen mozdulattal kapja el a rúgást} egy kirúgás (free kick) során a B-csapat 25-yardos vonala mögött, akkor a labda a B-csathoz tartozik a B-csapat 25-yardos vonalán. A labdát a hash markok között, középről kell „snap”-pel játékba hozni a következő kísérletnél, kivéve, ha a labdát a következő kísérletnél játékba hozni jogsúlt csapat a labdát máshová nem kéri, mielőtt a játék-óra (play clock) eléri a 25 másodpercet, vagy minden más „ready for play” jelzés előtt. Miután a play clock elérte a 25 másodpercet, vagy bármilyen „ready for play” jelzés után a labdát már csak egy csapat időkérése után lehet áthelyeztetni, kivéve, ha azt megelőzte egy A-csapat által elkövetett szabálytalanság vagy egymást kioltó szabálytalanságok.]
- b: Ha a B-csapat egyik játékosa egy érvényes fair catch jelet mutatott, akkor a lehetőség a kirúgás vagy scrimmage rúgás zavartalan elkapására akkor is folytatódik, ha a játékos megkísérelte elkapni a labdát (muff), és még mindig van lehetősége az elkapás végrehajtására, annak befejezésére. Ha ez a játékos (vagy a B-csapat másik játékosa) közvetlenül az érintés után elkapja a rúgást, akkor a labda B-csathoz tartozik, ahol a fair catch jelet mutató játékos először megérintette azt. Ez a védelem megszűnik, ha a rúgás megérintette a talajt. **(A.R. 6-5-1:I-III) (A.R. 6-4-1:VII)**
- c: A fair catch-re vonatkozó szabályok csak kirúgás során, vagy egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgás esetén érvényesek.
- d: A fair catch-re vonatkozó szabályok arról gondoskodnak, hogy védjék az elkapó játékos, aki a fair catch jelzése által elismeri, hogy ő vagy a csapattársa nem kíséri meg a labda előrejuttatását az elkapás után. **(A.R. 6-5-5:III)**
- e: Ha a rúgást elkapták, akkor a visszahordó csapat fogja játékba hozni a labdát snap-pel az elkapás helyéről. **(Kivétel:** Szabály 6-5-1-a, Szabály 6-5-1-b, Szabály 7-1-1-c {a hash markról, ha az oldalzónában történt az elkapás} és Szabály 8-6-1-b {touchback esetén})

#### Jóváhagyott döntés 6-5-1

- I. Egy érvényes vagy érvénytelen fair catch jelzés után B1 játékos megérintette (muff) a punt-ot, amit a B2 játékos kap el, aki nem mutatott fair catch jelet. **DÖNTÉS:** A labda halottá válik, amikor B2 játékos elkapja azt, a labdát pedig B1 első érintésének pontjába helyezik. [Szabály 6-5-1-b és Szabály 6-5-3-b pontja alapján]
- II. B1 játékos az egyik lábával a pályán kívül áll, amikor egy érvényes vagy érvénytelen fair catch jelet mutat. Ezután a rúgást a pályán belül kapja el. **DÖNTÉS:** Nincsen szabály az elkapó ellen, aki a rúgás

során kimegy a pályáról. A pályán történt elkapás szabályos, és a labda halottá válik. [Szabály 6-5-1-b pontja alapján]

- III. Egy kirúgás során B21 fair catch jelet mutat a B-csapat 5-yardos vonalán. B21 megérinti (muff) a labdát, majd azon nyomban visszaszerzi (recovery) azt a B-csapat 5-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** Nem befejezett fair catch. B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 5-yardos vonalán. [Szabály 6-5-1-b pontja alapján]

## Tiltott előrehaladás

### 6-5-2. SZAKASZ:

A B-csapat egyetlen játékosa sem futhat két lépésnél többet az elkapott vagy visszaszerzett (recovered) labdával egyik irányban sem, miután a B-csapat bármelyik játékosa bemutatott egy érvényes vagy érvénytelen fair catch-jelzést. **(A.R. 6-5-2:I-III).**

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanság, delay of game. 5 yard büntetés succeeding spot-ból. [S7 és S21: DOG]**

#### Jóváhagyott döntés 6-5-2

- I. B1 játékos fair catch jelet mutat, mielőtt a B2 játékos megérintette (muff) a labdát, majd a B1 játékos elkapja vagy visszaszerzi (recover) a labdát, és előrefut vele. **DÖNTÉS:** A B1 játékos jelzése miatt a labda halottá válik az elkapás vagy visszaszerzés pontjában. A B1 játékos számára 2 lépés megengedett a megállásra vagy az egyensúlyának visszaszerzésére. A 3. és minden további pályán belüli lépés alapot ad a szabálytalanság megítélésére és kiszabására az elkapás helyétől. Ha a B1 játékost ezután ledöntik (tackle), az ellenfelet nem büntetik, kivéve, ha az ütközés feleslegesen durva, vagy olyan későn érkezik, amikor a szerelést végrehajtó játékosnak már tudnia kell, hogy az elkapó nem akarja előre vinni a labdát. Ha a rúgást a B-csapat célterületén kapták el vagy szerezték vissza, akkor touchback-et kell ítélni. Ha a B1 játékost annak 3. lépése előtt döntötték le, akkor csak a szerelést végrehajtó játékos követett el szabálytalanságot. [Szabály 6-5-2 pontja alapján]
- II. Az A-csapat punt-ol. Miután a B1 játékos fair catch jelzést mutatott a saját 20-yardos vonalán, szándékosan hagyja lepattanni a labdát a földre, majd aztán a felpattanó labdát a B2 játékos szerzi vissza (recover), és előrefut vele a B-csapat 35-yardos vonaláig. **DÖNTÉS:** A labda halottá vált a labdaszerzés (recovery) helyén. Az előrefutás szabálytalan. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból, amely a labdaszerzés pontja. B-csapat labdája, first & 10. (Szabály 5-2-7). [Szabály 6-5-2 pontja alapján]
- III. B22 punt visszahordó játékos egy rövid, fej feletti kézmozdulattal érvénytelen fair catch jelet mutat. Elkapja a labdát a B-csapat 35-yardos vonalán, és előrefut a B-csapat 40-yardos vonaláig, ahol szerezik. **DÖNTÉS:** A labda halottá válik az elkapás pontjában. Delay of game szabálytalanság B22 játékos ellen; 5 yard büntetés a halott labda pontból (dead ball spot). A szerelést végrehajtó játékos nem követett el szabálytalanságot, mert B22 játékos egyértelműen labdavivőként viselkedett. B-csapat labdája, 1. & 10 a B-csapat 30-yardos vonalán. [Szabály 6-5-2 pontja alapján]

## Érvénytelen jelzés: elkapás vagy visszaszerzés (recovery)

### 6-5-3. SZAKASZ:

- a: A labda elkapása egy érvénytelen jelzés után nem fair catch, és a labda halottá válik abban a pontban, ahol elkapták vagy visszaszerzték azt. **(Kivétel:** Amennyiben egy kirúgás során a B-csapat egyik játékosa egy olyan jelzést mutat, ami nem elégíti ki a szabályos „fair catch” valamennyi követelményét, és ezután a labdát a B-csapat 25 yardos vonala mögött kapja el, akkor a labda a B-csathoz tartozik a B-csapat 25 yardos vonalán.) **(A.R. 6-5-3:VI)**
- b: Ha a jelzés az elkapás vagy visszaszerzés után történik, akkor a labda halottá válik az első jelzés pillanatában. **(A.R. 6-5-1:I)**
- c: A neutrális zóna előtti szabálytalan jelzésre vonatkozó szabály csak a B-csapatra érvényes.
- c: Egy neutrális zóna előtti szabálytalan jelzés csak akkor lehetséges, ha a labda keresztezte a neutrális zónát. (Szabály 2-16-7 {a scrimmage rúgásokról}) **(A.R. 6-5-3:I)**

### Jóváhagyott döntés 6-5-3

- I. Az A1 vagy a B1 játékos fair catch jelzést mutat a neutrális zóna előtt egy olyan rúgás során, ami nem keresztezte a neutrális zónát. **DÖNTÉS:** Az A-csapat bármilyen jelzését figyelmen kívül kell hagyni. A B-csapat nem tud fair catch jelzést adni, mivel a labda nem keresztezte a neutrális zónát. Ugyanakkor, a labda halottá válik az elkapás vagy visszaszerzés (recovery) pillanatában. (Szabály 2-8-1-a, és 4-1-3-g) [Szabály 6-5-3-d pontja alapján]
- II. Egy kirúgás során a B1 játékos érvénytelen fair catch jelzést mutat közel az oldalonhoz, majd megérinti (muff) a labdát, ami ezután a pályán kívülre kerül. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája, first & 10 a hash mark-nál. [Szabály 6-2-2 pontja alapján]
- III. Egy scrimmage rúgás leesik a földre a neutrális zóna előtt, majd magasan felpattan a levegőbe. Ezután a B1 játékos fair catch jelzést mutat. **DÖNTÉS:** Szabálytalan jelzés. A labda halottá válik, amikor megszerzték (recover) azt. [Szabály 2-8-3-c pontja alapján]
- IV. B1 játékos elkap egy scrimmage rúgást a neutrális zóna előtt, majd egy fair catch jelzést mutat. **DÖNTÉS:** Szabálytalan jelzés. A labda halottá válik abban a pontban, ahol volt, amikor a jelzést először mutatták. [Szabály 2-8-3-c pontja alapján]
- V. Az A-csapat scrimmage rúgása a földön gurul a neutrális zóna előtt, amikor a B17 játékos figyelmezteti a csapattársait, hogy maradjanak távol a labdától egy „maradj távol” jelzéssel (a derekánál vagy az alatt). **DÖNTÉS:** Szabálytalan jelzés. A labda halottá válik a szabályok értelmében, amikor valamelyik csapat megszerzi azt. [Szabály 2-8-3-c pontja alapján]
- VI. Miközben egy kirúgás a levegőben van, B21 a kezével olyan integető mozdulatot tesz, amely nem teljesíti a fair catch jelzésre vonatkozó előírásokat. A labdát (a) B21 kapja el a B-csapat 5-yardos vonalán; (b) B44 kapja el a B-csapat 5-yardos vonalán. **DÖNTÉS:** A labda az elkapáskor halottá válik. (a) B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 25-yardos vonalán, (b) B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 5-yardos vonalán. [Szabály 6-5-3-a pontja alapján]
- VII. Míg egy kirúgás (free kick) a levegőben van, B21 a „T-jelzést” (széttárt karok) mutatja, arra gondolván, hogy nem fogja visszahordani a rúgást. A labdát (a) B21 kapja el a B-5-ön; vagy (b) B44 kapja el a B-5-ön. **DÖNTÉS:** A labda halottá válik, amint elkapják. (a) B-csapat labdája, 1&10 a 25-yardos vonalról; (b) B-csapat labdája, 1&10 az 5-yardos vonalról. [Szabály 2-8-3-b pontja alapján]

## Szabálytalan blokkolás vagy kontaktus

### 6-5-4. SZAKASZ:

A B-csapat azon játékosa, aki érvényesen vagy érvénytelenül bemutatott egy fair catch jelet, és nem ért a labdához, az nem blokkolhatja az ellenfelét, illetve nem követhet el vele szemben semmilyen szabálytalanságot a kísérlet során. (A.R. 6-5-4-I és II)

**BÜNTETÉS:** Kirúgás során: visszahordó csapat labdája, 10 yard büntetés a szabálytalanság helyétől [S40: IBK]. Scrimmage rúgás során: 10 yard büntetés a scrimmage rúgások esetére alkalmazott szabályok szerint (postscrimmage kick enforcement) [S40: IBK]. Amennyiben ezzel együtt egy személyi hiba (personal foul) szabálytalanságot is elkövettek, a büntetés 15 yard, és a kirívóan durva szabálytalanság elkövetőjét ki kell zárni [S47: DSQ].

### Jóváhagyott döntés 6-5-4

- I. B1 játékos egy érvényes vagy érvénytelen fair catch jelzést mutatott, és nem érintette meg a labdát egy punt után. Miközben a megérintetlen labda szabadon van a játéktéren, B1 játékos megblokkolja egy ellenfelét (a) a játéktéren belül a neutrális zóna előtt, (b) a B-csapat célterületén. **DÖNTÉS:** (a) Ha a labda keresztezte a neutrális zónát, és a labda a B-csapat birtokában volt a kísérlet végén, akkor a B-csapatot 10 yarddal kell büntetni a rúgás utáni pontból (postscrimmage kick enforcement spot); (b) safety. A döntés ugyanez lesz egy sikertelen field goal kísérlet esetén is. [Szabály 6-5-4 pontja alapján]
- II. B1 játékos fair catch jelzést mutat az 50-yardos vonalánál, és nem érinti meg a labdát egy punt után. Miközben a labda a B-csapat 45-yardos vonalánál gurul a pályán, a B1 játékos a kezével meglöki az ellenfelét miközben megpróbál a labdához jutni. A labda a B-csapat birtokában válik halottá. **DÖNTÉS:** Büntetés: 10 yard büntetés a rúgás utáni pontból (postscrimmage kick enforcement); a labda a B-csapatához tartozik. (Szabály 10-2-3) [Szabály 6-5-4 pontja alapján]

## Tiltott szerelés

### 6-5-5. SZAKASZ:

A rúgó csapat egyetlen játékosa sem szerelheti (tackle) vagy blokkolhatja az ellenfél azon játékosát, aki egy fair catch-et hajtott végre. Csak a jelzést bemutató játékosra vonatkozik ez a védelem. **(A.R. 6-5-5-I-III)**

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanság. A visszahordó csapat labdjája, 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. [S7 és S38: PF-UNR]**

#### **Jóváhagyott döntés 6-5-5**

- I. B1 és B2 játékos egyaránt fair catch jelet mutattak. B1 játékos megérintette (muff) a labdát, majd amikor a B2 játékos készül elkapni a labdát, az A1 játékos megragadja és lehúzza őt a földre. **DÖNTÉS:** Nem akadályozás (kick-catch interference), hanem holding. Büntetés: 10 yard büntetés a previous spot-ból; vagy 10 yard büntetés abból a pontból, ahol a labda a B-csaphoz tartozik a kísérlet végén. [Szabály 6-5-5 pontja alapján]
- II. B22 játékos fair catch jelzést mutat, majd ledöntik (tackle) mielőtt a labdával több mint két lépést előrehaladt volna. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság a ledöntő játékos (tackler) részéről. Büntetés: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 6-5-5 pontja alapján]
- III. B1 játékos elkap egy punt-ot, miután B3 játékos fair catch jelzést mutatott. **DÖNTÉS:** A labda az elkapás helyén és pillanatában halottá válik. A B1 játékos nem élvez semmilyen védelmet az elkapáskor, de ugyanaz a védelem megilleti őt, mint bármilyen más halott labda esetén. [Szabály 6-5-1-d és Szabály 6-5-5 pontja alapján]

## 7. SZABÁLY - Snap és a labda passzolása

### 1. PARAGRAFUS: A scrimmage

#### Indulás snap-pel

##### 7-1-1. SZAKASZ:

- a: A labdát szabályos snap-pel kell játékba hozni, kivéve akkor, ha a szabály kirúgást ír elő.
- b: Egy játékos sem hozhatja a labdát játékba, amíg azt játékra alkalmassá nem nyilvánították (Szabály 4-1-4 {ugyanerről}). **(A.R. 4-1-4:I és II.)**

**BÜNTETÉS: [a-b pont] Halott labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [S7 és S19: ISP/IPR]**

- c: A snap-et nem lehet egy oldalzónában (Szabály 2-31-6) végrehajtani. Ha bármely scrimmage kísérlethez a kiindulópont egy oldalzónában lenne, akkor a labdát a legközelebbi hash mark-hoz kell áthelyezni.

#### Váltás (shift) és false start

##### 7-1-2. SZAKASZ:

- a: **Váltás (shift):** egy huddle (Szabály 2-14) vagy egy váltás (shift) (Szabály 2-22-1) után, de még a snap előtt, az A-csapat összes játékosának teljesen meg kell állnia, és mozdulatlanoknak kell maradnia a pozíciójában a lábainak, testének, fejének vagy karjainak a mozgatása nélkül legalább egy teljes másodpercre. **(A.R. 7-1-2:I)**
- b: **False start:** Az alább felsoroltak mind false start-nak minősülnek az A-csapat által, ha azok a labda játékra alkalmassá nyilvánítása után, de még a snap előtt történnek, és minden játékos támadó formációban van:
  - 1. Egy vagy több játékos olyan mozgása, amely egy snap-pel egyidejű cselekedetet szimulál. Ebbe beletartozik egy játékos vagy játékosok helyezkedésének hirtelen változtatása, ami a kísérlet indítását szimulálja.
  - 2. A snapper egy másik pozícióba mozog.
  - 3. Egy korlátozott falember (Szabály 2-27-4) kezének a mozgatása vagy gyors mozdulata.

##### **Kivétel:**

- (a) Nem false start, ha az A-csapat egyik falembere a B-csapat neutrális zónában tartózkodó védőjátékosának az ijesztgetésére azonnal reagál. (Szabály 7-1-5-a-2 {a védekező csapat előírásairól, ugyanerről}) **(A.R. 7-1-3:V)**
- (b) Nem false start, ha a snapper leveszi a kezét (kezeit) a labdáról, feltéve ha ez a mozdulat nem utánozza a játék indítását. (Szabály 7-1-3-a-3 {a támadócsapat előírásairól, ill. a snapperről, ugyanerről})
- 4. Egy támadó játékos bármely gyors, hirtelen mozdulata a snap előtt, amelyek például, tehát nem kizárólagosan, a következők:
  - (a) Egy falember lábainak, vállának, karjának, testének vagy fejének gyors, hirtelen mozgatása bármely irányba.
  - (b) A snapper labdamozgatása, az ujjainak vagy hüvelykujjának mozgatása, a könyökének hajlítgatása, a fejének hirtelen mozgatása, vagy a vállainak vagy csípőjének mozgatása.
  - (c) Az irányító bármilyen gyors, hirtelen mozdulata, amely a kísérlet kezdetét utánozza.
  - (d) Egy back utánozza a labdaelkapást egy gyors, hirtelen mozdulattal, amely a kísérlet kezdetét szimulálja. **(A.R. 7-1-3:VI)**

5. A támadó csapat sohasem állt meg egy teljes másodpercig a snap előtt miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították. **(A.R. 7-1-2:IV)** Ez egy illegal shift, amit false start-ként kell megítélni.

#### **Jóváhagyott döntés 7-1-2**

- I. Egy huddle vagy egy váltás (shift) után az A-csapat összes játékosa megáll, és egy másodpercig egyhelyben marad. Ezután még a snap előtt kettő vagy több játékos egyszerre pozíciót vált. **DÖNTÉS:** Az A-csapat mind a 11 játékosának újra mozdulatlanul kell maradnia egy másodpercig a pozíciójában a snap előtt, máskülönben ez élő labda szabálytalanságnak minősül a snap pillanatában: illegal shift. Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból. (Szabály 2-22-1 {a shift-ről}) [Szabály 2-22-1-a és Szabály 7-1-2-a pontja alapján]
- II. Az A-csapat 10 játékosa egyszerre mozog egy másik pozícióba (shift), míg az A1 játékos mozdulatlanul a helyén maradt. Ezután az A1 játékos elindul hátrafelé mielőtt egy másodperc eltelt volna, és közben elindítják a labdát. **DÖNTÉS:** Ha az A1 játékos – aki mozgott – nem állt meg az összes többi csapattársával együtt egy másodpercig a snap előtt, akkor ez egy halott labda szabálytalanság a snap pillanatában: false start. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 2-22-1-a pontja alapján]
- III. Miután az A-csapat játékosai megálltak egy másodpercig, a scrimmage line végén álló A88 játékos kifut oldalra és megáll, majd mielőtt egy másodperc eltelt volna, az A36-os back elindul hátrafelé. **DÖNTÉS:** Szabályos. Ha az A36 játékos még az A88 játékos megállása előtt elindult volna, akkor a két játékos egy időben történő mozgása egy váltásnak (shift) minősült volna, és ezután az A-csapat összes játékosának egy másodpercig mozdulatlanul kellene állnia a pozíciójában. (Szabály 2-22-1) [Szabály 2-22-1-a pontja alapján]
- IV. Az A-csapat no-huddle offense-t játszik, és a scrimmage line-hoz mozog, amikor a labdát játékra alkalmassá nyilvánítják. Míg néhány játékos felveszi a kiinduló pozícióját és ott megáll, van a csapatban legalább egy olyan játékos, aki sosem állt meg, és mozgásban van a snap pillanatában is. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság: false start, mivel az A-csapat sosem teljesítette az 1 másodpercig vonatkozó szabályt. A játékosoknak meg kell állítaniuk a játékot, és az A-csapatot 5 yardos büntetéssel kell sújtani. [Szabály 2-22-1-a és Szabály 7-1-2-b-5 pontja alapján]
- V. 3.&3 a B40-en. A12 irányító shotgun formációban áll fel, és (a) pozíciójában állva tapsolást utánoz; (b) tapsolást utánoz miközben vállai és a kezei látványosan előre mozdulnak a játék elindítását szimulálva. **DÖNTÉS:** A szabály 7-1-2-b-4-c pontja kimondja, hogy false startnak minősül, ha az irányító olyan hirtelen vagy gyors mozdulatsort végez, ami a játék elindítását szimulálja. (a) nincs szabálytalanság; (b) false start az A12-es játékos ellen.

### **Támadó csapat előírásai – a snap előtt**

#### **7-1-3. SZAKASZ:**

Az összes alább felsorolt eset (a-d pontok) halott labda szabálytalanság. A játékosoknak sípolniuk kell, és nem engedhetik tovább a játék folytatását. Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították, de még a snap előtt:

#### **a: *Snapper:* A snapper (Szabály 2-27-8)**

1. nem mozoghat egy másik pozícióba, és a testének egyetlen része sem lehet a neutrális zóna előtt;
2. nem emelheti fel a labdát, nem teheti azt a neutrális zóna elé, és nem utánozhatja a kísérlet indítását;
3. leveheti a kezét a labdáról, de csak úgy, ha ez nem utánozza a kísérlet indítását.

#### **b: *9-yardos jelzések:***

1. Az A-csapat összes becserélt játékosának a 9-yardos jelzések között kell(ett) tartózkodnia. Az A-csapat azon játékosainak, akik részt vettek az előző kísérletben, a 9-yardos jelzések között kell(ett) tartózkodniuk az előző kísérlet után és a következő snap előtt. **(A.R. 3-3-4:I)**
2. Az A-csapat összes játékosának a 9-yardos jelzéseken belül kell(ett) tartózkodnia egy csapatidőkérés, egy sérülés miatti időkérés, egy média-időkérés után, vagy egy játékrész vége után.

- c: **Encroachment:** Miután a snapper elfoglalta a pozícióját, az A-csapat egyetlen másik játékosa sem tartózkodhat a neutrális zónában vagy a zóna előtt. [**Kivételek:** (1) A cserejátékosok és a pályáról levonuló játékosok; és (2) a támadó csapat játékosa scrimmage rúgó formációban, aki az ellenfelére mutat és eközben a keze belóg a neutrális zónába.]
- d: **False start:** Az A-csapat egyetlen játékosa sem követhet el false start szabálytalanságot (Szabály 7-1-2-b), és nem érhet az ellenfeléhez. (**A.R.7-1-3:III.**)

**BÜNTETÉS: [a-d pontok] Halott labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [S7 és S19: FST / ENC]**

### **Jóváhagyott döntés 7-1-3**

- I. Az A21 játékos szabályosan helyezkedik a scrimmage line végén az A88 játékos mellett, aki 3-pontos állásban helyezkedik. Az A-csapat egy másodpercig mozdulatlanul áll, miközben az A21 és A88 játékos a fent említett pozíciókban vannak. Ezután az A21 játékos szabályosan hátralép egy back pozícióba és megáll. Ezután az A88 játékos a scrimmage line-on kifelé lép egy szélesebb pozícióba. **DÖNTÉS:** Szabályos, ha mindkét játékos mozdulatlanul áll a pozíciójában a snap pillanatában. (Szabály 2-22-1 {a shiftről} és Szabály 7-1-4) [Szabály 2-22-1-a és Szabály 7-1-4-c pontja alapján]
- II. Az A21 játékos szabályosan helyezkedik a scrimmage line végén az A88 játékos mellett, aki egy korlátozott falember pozíciójában (3-pontos állásban) van. Az A-csapat egy másodpercig mozdulatlanul áll, majd az A21 játékos elhagyja a scrimmage line-t, és motion-ben elmozog a backfield-re. Az A88 játékos kimozog egy külső pozícióba a scrimmage line-on. **DÖNTÉS:** Az A88 játékos feladhatja a 3-pontos állását, miután már a scrimmage line végén helyezkedik, de az egész csapatnak mozdulatlanul kell maradnia egy másodpercig a snap előtt, hogy a játék szabályos legyen. (Szabály 7-1-4) [Szabály 2-22-1-a és Szabály 7-1-4-c pontja alapján]
- III. B71 játékos keresztezi a neutrális zónát az A-csapat területére anélkül, hogy bárkit fenyegetne az A-csapat játékosai közül. Az A23 játékos - aki szabályosan tartózkodik a backfield-en - szándékosan megmozdul, hogy hozzáérjen a B71 játékoshoz. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága: false start. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 7-1-3-d pontja alapján]
- IV. Az A1 snapper megemeli vagy előre mozgatja a labdát, mielőtt hátrafelé mozgatná azt, hogy elindítsa a snap-et. B2 játékos beleüt a labdába, amitől szabadon gurul a labda, majd B3 játékos megszerzi (recover) azt. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága (illegal snap), a labda halott marad. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. (Szabály 4-1-1). [Szabály 4-1-1 pontja alapján]
- V. Az A66 egy korlátozott falember a snapper és a scrimmage line végén helyezkedő játékos között, vagy az A72 egy korlátozott játékos a scrimmage line végén:
  1. Azonnal felemeli a kezét vagy kezeit a földről, amikor a B1 játékos – aki a neutrális zónában tartózkodik – megijeszti őt. **DÖNTÉS:** Azonnal sípolni kell. B-csapat halott labda szabálytalansága: offside. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból.
  2. Azonnal felemeli a kezét vagy kezeit a földről a B1 játékos eredeti mozgására, aki (a) nem lép be a neutrális zónába; (b) belép a neutrális zónába, de nem fenyegeti az A66 vagy az A72 játékos pozícióját. **DÖNTÉS:** Mindkét esetben, (a) és (b), azonnal sípolni kell. Az A-csapat halott labda szabálytalansága: false start. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 2-18-2-d, Szabály 7-1-2-b-3-a és Szabály 7-1-5-a-2 pontja alapján]

**Megjegyzés:** A snap előtt a B-csapat játékosa, aki belép a neutrális zónába, az A-csapat maximum három falemberét tudja megijeszteni. Ha a B-csapat játékosa egyenesen az egyik falember felé lép a neutrális zónában, akkor ez az A-csapat falember és a két szomszédos csapattársa érezheti magát megtámadva. Ha a B-csapat játékosa a két falember közötti lyukba lép be a neutrális zónában, akkor csak ez a két A-csapat játékos érezheti magát megtámadva. Szomszédos falemberek, akik 2 yard-on belül vannak egymáshoz képest.
- VI. Az A80 scrimmage line végén tartózkodó játékos, egy nem korlátozott belső falember vagy egy back elvéti a számolást, és egy véletlen mozdulatot tesz, amely mozdulat nem hirtelen, nem gyors és nem utánozza a kísérlet indítását. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság az A-csapat által. [Szabály 7-1-2-b-4-d pontja alapján]

## Támadó csapat előírásai – a snap pillanatában

### 7-1-4. SZAKASZ:

Az összes alább felsorolt eset (a-c pontok) élő labda szabálytalanság, és a kísérletet lehet folytatni.

a: **Formáció:** A snap pillanatában az A-csapat formációjának a következő előírásoknak kell megfelelnie:

1. Az összes játékosnak a pályán belül kell tartózkodnia.
2. Az összes játékosnak falembernek vagy back-nek kell lennie. (Szabály 2-27-4 {a definícióról}) **(A.R. 7-1-4: IX)**
3. Legalább 5 falembernek kell 50 és 79, vagy ezek közé eső mezszámot viselni. **(Kivétel:** Amikor a snap-et scrimmage rúgó formációból indítják, akkor az alábbi 5. pont előírásai érvényesek.)
4. Maximum 4 játékos lehet back. **(A.R. 7-1-4:III)**
5. Egy scrimmage rúgó formációban a snap pillanatában (Szabály 2-16-10 {a definícióról}) az A-csapatnak lehet ötnél kevesebb olyan falembere, akinek a mezszáma 50 és 79, vagy ezek közé esik, ha az alábbi előírásoknak megfelel. **(A.R. 7-1-4:VII)**
  - (a) Az összes falember, akinek a mezszáma nem 50 és 79, vagy ezek közé esik, és jogosulatlan elkapó a pozíciója alapján, kivétellel válik a számozásra vonatkozó szabály alól, amikor a snapper elfoglalja a pozícióját.
  - (b) Az összes ilyen játékos, aki kivétel a számozásra vonatkozó szabály alól, a scrimmage line-on kell helyezkednie, és nem lehet a fal szélén. Egyéb esetben az A-csapat illegal formation szabálytalanságot követ el.
  - (c) Az összes ilyen játékos kivétel marad a számozásra vonatkozó szabály alól végig a kísérlet során, és jogosulatlan elkapó marad mindaddig, amíg jogosulttá nem válik a Szabály 7-3-5 pontja alapján (egy előre passzt megérint egy játékvezető vagy a B-csapat egyik játékosa).

Az 5(a) - 5(c) pontok előírásai a továbbiakban nem érvényesek, ha a snap előtt egy játékrész véget ér, vagy egy csapaticskérés vagy játékvezetői időkéres történt.

b: **Mozgásban lévő játékos (motion):**

1. Csak egy back lehet mozgásban, de az sem mozoghat az ellenfél gólvonala felé. **(A.R. 7-1-4:I-II, X)**
2. Az a játékos, aki mozgásban van (motion), nem indulhat a scrimmage line-ról, kivéve, ha először egy back lett belőle és teljesen megállt.
3. A snap pillanatában mozgásban lévő játékosnak is teljesíteni kell az „egy másodperces szabály” előírásait – vagyis nem kezdheti meg a mozgását, amíg az összes váltás (shift) be nem fejeződött. (Szabály 2-22-1-c)

c: **Szabálytalan váltás (illegal shift):**

A snap pillanatában az A-csapat nem hajthat végre szabálytalan váltást (illegal shift). (Szabály 7-1-2-a) **(A.R.7-1-3:I-II)**

**BÜNTETÉS: [a-c pontok] Élő labda szabálytalanság esetén: 5 yard büntetés a previous spot-ból [S19 vagy S20: ILF/ILM/ISH] Ha az élő labda szabálytalanságot egy scrimmage rúgás (kivéve field goal kísérletet) során követik el a snap pillanatában vagy az után, akkor: 5 yard büntetés a previous spot-ból, vagy amennyiben a rúgás keresztezte a neutrális zónát: 5 yard büntetés onnan, ahol a halott labda a B-csapathoz tartozik a kísérlet végén.**

### Jóváhagyott döntés 7-1-4

1. Az A30 játékos szabályosan helyezkedett egy back pozícióban, majd szabályosan elindul motion-be. Eközben elfordul, és még mindig szabályos motion-ben van arccal a saját scrimmage line-ja felé és „oldalazva” fut. A snap pillanatában az A30 játékos a vállával kissé előre hajol, és továbbra is oldalazva fut vagy egyhelyben tapos. **DÖNTÉS:** Szabályos. [Szabály 7-1-4-b-1 pontja alapján]

- II. Az A30 játékos szabályosan helyezkedett egy back pozícióban, majd szabályosan elindul motion-be. Eközben elfordul, és még mindig szabályos motion-ben van arccal a saját scrimmage line-ja felé és oldalazva fut. A snap pillanatában (még mindig a neutrális zóna mögött) az oldalazó futás közben a dereka fölött kissé előre mozdul, vagy az oldalazó mozgásának iránya megváltozik és kissé előre indul. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság a snap pillanatában: illegal motion. Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 7-1-4-b-1 pontja alapján]
- III. Az A-csapat a snap pillanatában csak 10 játékosal tartózkodik a formációban: 5 játékos a vonalon van 50 és 79, vagy ezek közötti számozással, egy játékos a vonalon 82-es számmal tartózkodik, négy játékos pedig a backfield-en helyezkedik el. **DÖNTÉS:** A formáció szabályos, mivel az A-csapatnak nem több, mint 4 játékosa helyezkedik a backfield-en, és az előírt számozású (50-79) játékosok száma (öt) is a szabályok szerinti volt. [Szabály 7-1-4-a-4 pontja alapján]
- IV. 4. & 8, az A-csapat két cserejátékost küld a pályára A21 és A33 számozással, mint kivételeket a számozásra vonatkozó szabályokra. Ők szabályosan elfoglalják helyüket a scrimmage line-on a vonal két végén helyezkedő játékosok között. A snap után az A-csapat scrimmage rúgó formációjában 15 yard mélyen helyezkedő játékosa eldob egy sikeres előre passzt egy jogosult elkapónak, amivel 10 yardot tesznek meg. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. (Megjegyzés: hasonló játék egy field goal formációból szintén szabályos.) [Szabály 1-1-1-b-2 pontja alapján]
- V. Az A33 játékos egy kivétel a számozásra vonatkozó szabályok alól, elfoglalja a pozícióját a scrimmage line-on az A88 játékos mellett, aki a vonal végén áll. A snap előtt az A88 játékos átmozog a backfield-re, miközben a formáció túloldalán helyezkedő flanker fellép a vonal másik végén a scrimmage line-ra. **DÖNTÉS:** Illegal formation. Mivel az A33 játékos ebben az esetben a scrimmage line végén helyezkedik, emiatt ő egy szabálytalan pozícióban van a snap pillanatában. (Élő labda szabálytalanság.) Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 1-1-1-b-2 pontja alapján]
- VI. Az A33 játékos egy kivétel a számozásra vonatkozó szabályok alól, elfoglalja a pozícióját a scrimmage line-on az A85 snapper játékos bal oldalán, aki a vonal végén áll. Az A-csapat összes többi vonalon álló játékosa az A33 játékos bal oldalán helyezkedik. Miután egy másodperc eltelik, az A85 játékos kivételével az összes vonalon álló játékos szabályosan átmozog (shift) a labda túloldalára. Így az A33 játékos a vonal végén helyezkedik. **DÖNTÉS:** Ha a kísérletet elindítják, miközben az A33 játékos ebben a pozícióban helyezkedik, akkor illegal formation szabálytalanság történik. Az A33 játékosnak a vonal két végén lévő játékos között kell helyezkednie. Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 1-1-1-b-2 pontja alapján]
- VII. B-csapat 45-ös yardvonalán A-csapat formációjában A88 snapper áll a vonal jobb szélén. Tőle balra a falemberek számozása a következő: 56, 63, 72, 22, 79 és 25. Négy játékos helyezkedik el a backfield-en. A44 10 yarddal helyezkedik el a snapper mögött, míg a többi back tőle balra, pár yarddal a scrimmage line mögött helyezkednek. Egy játékos sincs holder pozícióban egy állított rúgáshoz. A snap-et követően A44 játékos sikeres előre passzt dob A88 snappernek, aki touchdown-t szerez. Ez egy (a) első vagy második; (b) harmadik vagy negyedik kísérlet során történik. **DÖNTÉS:** Mivel csak négy támadó falember rendelkezik előírt számozással (50-79), a kísérlet szabályossága azon múlik, hogy A-csapat rúgó formációban helyezkedik-e el. Ennek egyik feltétele, hogy A-csapat „nyilvánvalóan megkísérelhet egy rúgást”. (a) Illegal formation. Első vagy második kísérlet során valószínűtlen, hogy egy csapat punt-oljon, így nem nyilvánvaló, hogy rúgást kísérelhet meg a csapat. (b) Touchdown. Harmadik vagy negyedik kísérlet esetén nagyobb a valószínűsége annak, hogy egy csapat rúgást kíséreljen meg. (Szabály 2-16-10 [a scrimmage rúgó formációról]) [Szabály 7-1-4-a-5 pontja alapján]
- VIII. Negyedik kísérlet, az A-csapat formációjában az A11 játékos pontosan a snapper mögött helyezkedik 10 yardnyira. A többi back szélesen helyezkedik a tackle box-on kívül. Az A-csapat falemberai közül csak négy visel 50 és 79 közötti számot. Az A11 játékos kapja a snapper által hátrdobott labdát miközben az A-csapat a fent leírt formációban helyezkedik. **DÖNTÉS:** Szabályos scrimmage rúgó formáció. Az A-csapat minden back-jét felállíthatja a pálya egyik oldalára, hogy a rúgó arra rúghassa a labdát (Szabály 2-16-10). [Szabály 2-16-10-a pontja alapján]
- IX. Az A-csapat hat emberrel áll fel a scrimmage vonalon, akik közül öt játékosnak a száma 50 és 79 közé esik. Egy hetedik játékos (A88) egy normál end pozícióban helyezkedik, de úgy, hogy lábai és vállai 45 fokos szöget zárnak be a scrimmage vonallal. A maradék 4 játékos egyértelműen a backfield-en helyezkedik. A kísérletet elindítják az A-csapat fent leírt formációjával. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság, illegal formation. Az A-csapat összes játékosának vagy falembernek, vagy back-nek kell lennie. Az A88 játékos egyik sem ez esetben. [Szabály 7-1-4-a-2 pontja alapján]
- X. A30 játékos szabályosan back-ként felállva mozgásba lendül az ellenfél gólvonalának irányába. Egy yarddal a line of scrimmage mögött irányt változtat olyan módon, hogy még továbbra is mozgásban marad, de arccal az oldalvonal irányába, párhuzamosan haladva a line of scrimmage-dzsel. A snap

pillanatában A30 játékos mozgásban van egy yarddal a line of scrimmage mögött. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. [Szabály 7-1-4-b-1 pontja alapján]

## Védekező csapat előírásai

### 7-1-5. SZAKASZ:

A védekező csapat előírásai a következők:

- a: Az összes alább felsorolt eset (1-5 pontok) halott labda szabálytalanság. A játékvezetőknek sípolniuk kell, és nem engedhetik tovább a játék folytatását. Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították, de még a snap előtt:
1. Egyetlen játékos sem érhet a labdához, kivéve, ha a Szabály 7-1-3-a-1 pontja szerint szabálytalanul mozgatták azt; továbbá nem érhet egyetlen játékos sem az ellenfélhez, és nem akadályozhatja semmilyen módon az ellenfelet. **(A.R. 7-1-5:I-II)**
  2. Egyetlen játékos sem léphet be a neutrális zónába, ezzel megijesztve egy támadó falembert, hogy őt így azonnali reakcióra kényszerítse, valamint nem követhet el semmilyen egyéb halott labda offside szabálytalanságot. (Szabály 2-18-2 {az offside-ról} és Szabály 7-1-2-b-3 pontjának Kivétele {arról, hogy nem false start, ha ijesztésre mozdul meg az offense}) **(A.R. 7-1-3-V és A.R. 7-1-5:III)**
  3. Egyetlen játékos sem keresztezheti a neutrális zónát, és nem folytathatja mozgását érintkezés nélkül egy back felé.

**BÜNTETÉS: [1-3 pontok] Halott labda szabálytalanság, offside. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [S18: DOF]**

4. Egyetlen játékos, aki a scrimmage line-től egy yard távolságon belül helyezkedik (mozdulatlanul vagy mozgásban) sem tehet olyan gyors, hirtelen, váratlan vagy eltúlzott mozdulatot, ami a labdaindításkor (snap) előforduló akciókat utánozza és amely nem része egy megszokott védőmozgásnak azzal az egyértelmű céllal, hogy a támadókból szabálytalanságot (false start) csikarjon ki. **(A.R. 7-1-5:IV)**
5. Egyetlen szabályok hatálya alá tartozó személy sem használhat olyan szavakat vagy jeleket, amelyek megzavarják az ellenfelet a labda indításához történő felkészülésben. Egyetlen szabályok hatálya alá tartozó személy sem használhat olyan védő jeleket, amelyek utánózzák a támadók indító jelzéseinek hangját, ritmusát, vagy bármilyen más módon akadályozzák azokat. A „mozogj” (move) és „válts” (stem) kifejezéseket a védők rutinjának kell fenntartani, ezeket a támadók nem használhatják. A támadók tapsolhatnak az indítás jeleként és ezt a jelzést a védelem nem használhatja. **(A.R. 7-1-5:V)**

**BÜNTETÉS: [4-5 pontok] Halott labda szabálytalanság, delay of game. 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [S21: DOD]**

b: Amikor a snap elindul:

1. A snap pillanatában nem lehet egyetlen játékos sem a neutrális zónában vagy a zóna előtt.
2. Minden játékosnak a pálya területén belül kell tartózkodnia.

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból. [S18: DOF]**

### Jóváhagyott döntés 7-1-5

- I. Az A1 snapper megemeli a labdát mielőtt a snap során hátrafelé passzolja azt. B2 játékos beleüt a labdába, majd B3 játékos megszerzi (recover) azt. **DÖNTÉS:** Az A-csapat halott labda szabálytalansága: illegal snap. A labda halott marad, mert nem helyezték szabályosan játékbá. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. Az A-csapat birtokában marad a labda. [Szabály 2-23-1-b, Szabály 2-23-1-f, Szabály 4-1-1 és Szabály 7-1-5-a-1 pontja alapján]
- II. Az A1 snapper szabályosan elindítja a snap-et, de a B2 játékos beleüt a labdába mielőtt az A1 játékos befejezi a snap-et, majd B3 játékos megszerzi (recover) azt. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága. A

labda halott marad. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. A B-csapat játékosa nem érintheti meg a labdát, mielőtt a snap-et befejezték. Az A-csapat birtokában marad a labda. [Szabály 2-23-1-b, Szabály 2-23-1-f, Szabály 4-1-1 és Szabály 7-1-5-a-1 pontja alapján]

- III. A snap-et megelőzően a B-csapat egyik játékosa keresztezi a neutrális zónát, eközben nem érintkezik az A-csapat egyetlen tagjával sem, majd folytatja a támadását az A-csapat falembere mögött egyenesen az irányító vagy a rúgójátékos felé. **DÖNTÉS:** B-csapat játékosa, aki a neutrális zóna másik oldalán van, és egyenesen az irányító vagy a rúgójátékos felé mozog a támadó falemberek mögött, úgy tekintendő, mint aki akadályozza az A-csapat formációját. B-csapat halott labda szabálytalansága: offside. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 2-18-2-e és Szabály 7-1-5-a-2 pontja alapján]
- IV. B56 linebacker egyhelyben áll a neutrális zóna előtt 1 yardon belül. Amint a támadó csapat a snap jelét hívja, a B56 játékos a vonal felé cselez, és nyilvánvalóan arra törekszik, hogy az A-csapat false start-ot kövessen el. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság, delay of game. Büntetés: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból. [Szabály 7-1-5-a-4 pontja alapján]
- V. 3&2 a B-csapat 45-yardos vonalán. Az A-csapat formációban áll és a snap bármelyik pillanatban bekövetkezhet. Az irányító shotgun formációban áll és tapsol az indítás jeleként. A B-csapatból (a) az egyik kerettag, (b) az egyik segédedző tapsol, ami miatt az A-csapat szélső elkapója elindul (false start) vagy a snapper feladja a labdát (snap). **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság, delay of game szabálytalanság a támadók jelzéseinek zavarásáért [S21] mindkét (a és b) esetben. Az A-csapat 1&10-zel fog következni a B-csapat 40-yardosáról. A szabály kimondja, hogy egyetlen szabályok hatálya alá tartozó személy sem használhat olyan védő jeleket, amik a támadó csapat támadás indításának jeleinek hangját utánozzák, vagy azokat bármilyen egyéb módon zavarják. A szabály azokra a kerettagokra és edzőkre is érvényes, akik tapsolnak a snap indítása előtt, amivel a támadókat false start-ba kergethetik. [Szabály 7-1-5-a-5 pontja alapján]

## Labda átadása előre

### 7-1-6. SZAKASZ:

Egyetlen játékos sem adhatja át {kézbe} előre a labdát, kivéve egy scrimmage kísérlet során egy csapat-labdabirtoklás cseréje előtt az alábbi helyzeteket:

- a: Az A-csapat egyik back-je előre átadhatja a labdát egy másik back-nek, ha mindketten a scrimmage vonal mögött tartózkodnak, és a labdát átadó játékos a labda birtoklása közben még nem tartózkodott a neutrális zóna előtt testének teljes terjedelmével.
- b: Az A-csapat egyik back-je a scrimmage vonal mögött előre átadhatja a labdát egy olyan csapatársának, aki a snap pillanatában a scrimmage vonalon tartózkodott, de elhagyta a vonalat mindkét lábának olyan mozgásával, mely során a saját alapvonala felé fordult, és legalább 2 yarddal a scrimmage vonal mögött tartózkodik, amikor megkapja a labdát. **(A.R. 7-1-6:I).**

**BÜNTETÉS: 5 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. Kísérletvesztés is, ha az A-csapat követte el a szabálytalanságot a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt egy scrimmage kísérlet alatt. [S35 és S9: IFH]**

### Jóváhagyott döntés 7-1-6

- I. Az A83 játékos jogosult elkapó a scrimmage line szélén helyezkedik el a snapper mellett egy aszimmetrikus T-formációban. Az A10-es irányító közvetlenül kézbe kapja a snap során a labdát, majd azonnal átadja azt az A83 játékosnak. **DÖNTÉS:** Ha a labda mozgása előre irányul, és elhagyta az A10 játékos kezét, mielőtt az A83 játékos megérintette volna a labdát, akkor ez egy szabályos előre passz. Az A83 játékos megfordulhatott úgy, hogy kaphasson egy hátra passzt, vagy egy szabályos labdaátadást (handoff-ot); de ha ez a cselekedet azonnal a snap után történt, akkor valószínűleg nem volt elég idő a megfordulásra és a „két yardos kritérium” teljesítésére. [Szabály 7-1-6-b pontja alapján]

## Szándékos labdavesztés

### 7-1-7. SZAKASZ:

Az A-csapat egyetlen játékosa sem haladhat előre egy szándékosan elveszített labdával, ha a labdavesztés a snapper közvetlen közelében történt.

**BÜNTETÉS: 5 yard büntetés a previous spot-ból és kísérletvesztés [S19 és S9: IPR]**

## **2. PARAGRAFUS: Hátra passz és a fumble**

### **Élő labda esetén**

#### **7-2-1. SZAKASZ:**

Egy labdavivő bármikor hátra passzolhatja vagy hátrafelé átadhatja a labdát; de azt nem dobhatja szándékosan a pályán kívülre a mérkőzés órájának megállítása céljából.

**BÜNTETÉS: 5 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. Kísérletvesztés is, ha az A-csapat követte el a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt egy normál scrimmage kísérlet során. (A.R. 3-4-3:III) [S35 és S9: IBP]**

### **Elkapás vagy visszaszerzés (recovery)**

#### **7-2-2. SZAKASZ:**

a: Ha egy hátra passzt vagy fumble-t bármely pályán belül lévő játékos elkap vagy visszaszerez, akkor a labda folyamatosan játékban marad. **(A.R. 2-23-1:I).**

##### **Kivételek:**

1. Szabály 8-3-2-d-5. (az A-csapat fumble-je egy try kísérlet során).
  2. Negyedik kísérlet során, a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt, ha az A-csapat által elejtett labdát nem az A-csapat labdát elejtő játékosa kapja el vagy szerzi vissza, akkor a labda halottá válik. Ha az elejtett labdát az elejtés pontja előtt kapják el vagy szerzik vissza, akkor a labda halottá válik, és visszateszik az elejtés (fumble) helyére. Ha az elejtett labdát az elejtés helye mögött kapják el vagy szerzik vissza, akkor a labda az elkapás/visszaszerzés pontjában marad.
- b: Ha egy hátra passzt vagy egy fumble-t egyszerre kap el vagy szerez vissza két játékos a két csapatból, akkor a labda halottá válik, és a labdát utoljára birtokló csapathoz tartozik. **(Kivétel: Szabály 7-2-2-a Kivételek).**

### **Snap után**

#### **7-2-3. SZAKASZ:**

Egyik támadó falember sem kaphat snap-et közvetlenül kézbe.

**BÜNTETÉS: Élő labda szabálytalanság. 5 yard büntetés a previous spot-ból [S19: IPR]**

### **Pályán kívül**

#### **7-2-4. SZAKASZ:**

- a: Amikor egy hátra passz vagy fumble pályán kívülre kerül a gólvonalak között: **(A.R. 7-2-4:II)**
1. A hátra passz vagy a labda elejtésének (fumble) pontja előtt, akkor a labda a passzoló vagy a labdát elejtő csapathoz tartozik a hátra passz vagy az elejtés (fumble) pontjában.
  2. A hátra passz vagy a labda elejtésének (fumble) pontja mögött, akkor a labda a passzoló vagy a labdát elejtő csapathoz tartozik a pálya elhagyásának pontjában.
- b: **Gólvonalak mögött vagy előtt:** Ha egy fumble vagy hátra passz a pályát a gólvonal mögött vagy előtt hagyja el (valamelyik célterületen), akkor touchback vagy safety az ítélet, attól függően, hogy a labda kezdeti lendülete melyik csapattól származik, és azért melyik csapat a felelős. (Szabály 8-5-1 {a safety-ről}, Szabály 8-6-1 {a touchback-ről} és Szabály 8-7 {a felelősségről és lendületről}) **(A.R. 7-2-4:I, A.R. 8-6-1:I és A.R. 8-7-2:I.)**

### **Jóváhagyott döntés 7-2-4**

- I. B20 játékos elfog (interception) egy szabályos előre passzt (a) a saját célterületén; (b) a saját 3-yardos vonalán, és a lendülete beviszi őt a saját célterületére; vagy (c) a játéktéren, és visszatolat vele a saját célterületére (nem a passz elfogásának lendületétől kerül oda). Mindhárom esetben a B20 játékos elejti (fumble) a labdát a saját célterületén, ami előre gurul és elhagyja a pályát a B-csapat 2-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** A labda a B-csaphoz tartozik a fumble pontjában (a B-csapat célterületén); (a) touchback; (b) B-csapat labdája a 3-yardos vonalon; (c) safety. (Szabály 8-5-1 és Szabály 8-6-1) [Szabály 7-2-4-b, Szabály 8-5-1-a és Szabály 8-6-1-a pontja alapján]
- II. Egy második kísérlet során az A1 játékos elejti (fumble) a labdát, amely a földre esik, majd magasan felpattan a levegőbe. A levegőben lévő B2 játékos elkapja a labdát, majd a pályán kívül érkezik a talajra (a) a fumble pontja előtt; (b) a fumble pontja mögött. **DÖNTÉS:** (a) A-csapat labdája a fumble pontjában. (b) A-csapat labdája abban a pontban, ahol a labda keresztezte az oldalonvonalat. (Szabály 4-2-4-d és Szabály 7-2-4)

## **Mozdulatlan labda**

### **7-2-5. SZAKASZ:**

Amikor egy hátra passz vagy fumble a pályán belül (az alapvonalak és az oldalonvonalak által határolt területen) mozdulatlanul válik, és semelyik játékos sem kísérli meg megszerezni azt, akkor a labda halottá válik és:

- a: ha ez a pont a hátra passz/fumble pontja előtt van, akkor a passzoló vagy elejtő csaphoz tartozik a hátra passz/fumble pontjában;
- b: ha ez a pont a hátra passz/fumble pontja mögött van, akkor a passzoló vagy elejtő csaphoz tartozik a labda halottá válásának pontjában.

## **3. PARAGRAFUS: Előre passz**

### **Szabályos előre passz**

#### **7-3-1. SZAKASZ:**

Az A-csapat minden scrimmage kísérlet során jogosult egy előre passzt végrehajtani a csapat-labdabirtoklás jogának cseréje előtt, feltéve, ha ez a passz a neutrális zónából vagy a zóna mögött történik. **(A.R. 7-3-1:I-II)**

### **Jóváhagyott döntés 7-3-1**

- I. 1&10 az A-csapat 25-yardosán. A12-es QB shotgun formációban van. A80 receiver, aki pálya hosszú felén állt fel, elindul (motion) A12 felé a snap előtt. A snap pillanatában A80 A12 felé fordul, hogy egy jet sweep-et fusson. A12 fellöbböli a labdát a levegőbe, amit (a) A80 elkap amint elfut A12 előtt, majd a pálya mélye felé fordul, és a pályán kívülre kerül az A-csapat 40-esén; vagy (b) A80 csak megérinti a labdát (muff), ami a földre hullik. **DÖNTÉS:** A labda odalöbbölése A12 részéről egy szabályos előre passznak számít, kivéve, ha tisztán és egyértelműen hátrafelé dobták: (a) Sikeres (complete) előre passz A80-nak, ezért a futás első kísérletet eredményez a támadóknak. (b) Amint a labda földet ér, a passz sikertelennek (incomplete) nyilvánítják és a játék meghal. [Szabály 7-3-1 pontja alapján]
- II. 1&10 az A-csapat 25-yardosán. A12-es QB shotgun formációban van. A80 receiver, aki pálya hosszú felén állt fel, elindul (motion) A12 felé a snap előtt. A snap pillanatában A80 A12 felé fordul, hogy egy jet sweep-et fusson. A12 fellöbböli a labdát a levegőbe, de ez csak egy imitált jet sweep, és A80 elfut anélkül, hogy hozzáérne a labdához. A12 elkapja a labdát, (a) amivel a pálya mélye felé fordul, és a pályán kívülre kerül az A-csapat 40-esén; vagy (b) majd dob egy előre passzt A88-nak, aki az A-40-esen kapja el a passzt, ahol földre is viszik. **DÖNTÉS:** A labda odalöbbölése A12 részéről egy szabályos előre passznak számít, kivéve, ha tisztán és egyértelműen hátrafelé dobták: (a) Az előre passz elkapása A12 által szabályos, ezért a futás első kísérletet eredményez a támadóknak. (b) Az előre passz elkapása A12 által szabályos, de A12 passza A88-nak már egy második előre passz ugyanazon kísérleten belül, és ezért az egy szabálytalan előre passz a Szabály 7-3-2-d pontja értelmében. [Szabály 7-3-1 és Szabály 7-3-2-d pontja alapján]

## Szabálytalan előre passz

### 7-3-2. SZAKASZ:

Egy előre passz szabálytalan, ha:

- a: Az A-csapat olyan játékosa dobja, akinek a teljes teste a neutrális zóna előtt van, amikor elengedi a labdát.
- b: A B-csapat egyik játékosa dobja.
- c: A passzt azután dobják, hogy a csapat-labdabirtoklás joga a kísérlet során már felcserélődött.
- d: Ez a passz már a második előre passz ugyanazon kísérlet során. **(A.R. 7-3-1:II)**
- e: A labdát a neutrális zónából vagy a zóna mögül dobják el azután, hogy egy labdavívó játékos teljes teste és a labda már volt a neutrális zóna előtt.

**BÜNTETÉS: [a-e pontok] 5 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. Kísérletvesztés is, ha az A-csapat követte el a szabálytalanságot a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt egy scrimmage kísérlet alatt. (A.R. 3-4-3-IV) [S35 és S9: IFP]**

- f: Az előre passzoló játékos az óra megállítása céljából a labdát egyenesen a földre dobja (1) miután az már a földet érte; vagy (2) nem rögtön azután, hogy a snap után kontrollálja a labdát.
- g: Az előre passzoló játékos az óra megállítása céljából a labdát olyan területre dobja előre, ahol az A-csapatnak saját magán kívül nincsen jogosult elkapója. **(A.R. 7-3-2:II-VII)**
- h: Az előre passzoló játékos a yardvesztés elkerülése céljából dobja előre a labdát olyan területre, ahol az A-csapatnak saját magán kívül nincsen jogosult elkapója. **(A.R. 7-3-2:I)**

**[Kivétel:** Nem szabálytalan, ha az előre passzoló játékos már a szerelési zónán (tackle box) kívül van, vagy a kísérlet során volt már azon kívül, és úgy dobja el a labdát, hogy a passz során a labda keresztezi a neutrális zónát; illetve a neutrális zóna vagy annak meghosszabbítása előtt ér földet (Szabály 2-19-3 {*neutrális zóna keresztezése*}), vagy keresztezte volna a neutrális zónát, ha B-csapat játékosa nem érintette volna meg a labdát. **(A.R. 7-3-2:VIII-XI,XIII)** Ez a szabály csak arra a játékosra vonatkozik, aki a snap vagy az abból keletkező hátra passz után közvetlenül kontrollálja a labdát és nem adja át a labdabirtoklást egy másik játékosnak az előre passz eldobása előtt.]

**BÜNTETÉS: [f-h pontok] Kísérletvesztés a szabálytalanság helyétől. [S36 és S9: ING]**

#### **Jóváhagyott döntés 7-3-2**

- I. Az A10 irányító – aki nincs a szerelési zónán (tackle box) kívül - megkísérel yardokat menteni csapatának, és szándékosan eldob egy kétségbeesett előre passzt, amely olyan helyre érkezik, ahol nem volt az A-csapatnak jogosult elkapója. **DÖNTÉS:** Intentional grounding. Büntetés: kísérletvesztés a szabálytalanság helyétől. Az óra a snap-re indul (Szabály 3-3-2-d-4), kivéve, ha a Szabály 3-4-4 pontját („10 másodperces szabály”) kell alkalmazni. [Szabály 7-3-2-h pontja alapján]
- II. Valamelyik félidő végén 1 percnél több idő van hátra, amikor az A10 irányító nem talál magának szabad elkapót (receiver). Az óra megállítása céljából eldob egy előre passzt, amely olyan helyre érkezik, ahol nem volt az A-csapatnak jogosult elkapója. **DÖNTÉS:** Illegal forward pass, intentional grounding. Büntetés: kísérletvesztés a szabálytalanság helyétől. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. (Szabály 3-3-2-e-14 és Szabály 3-4-3). [Szabály 3-3-2-e-14, Szabály 7-3-2-g és Szabály 7-3-2-g pontja alapján]
- III. Valamelyik félidő végéhez közeledve a 3. kísérlet során az A4 tartójátékos (holder field goal kísérlet során) megérinti (muff) a labdát, majd az A4 tartójátékos vagy az A3 potenciális rúgójátékos visszaszerzi (recover) a labdát, és azonnal előrefelé a földre dobja. **DÖNTÉS:** Illegal forward pass, intentional grounding. Nem szabályos kísérlet az óra megállítására. Büntetés: kísérletvesztés a szabálytalanság helyétől. 10-másodperces lepörgetés lehetősége a B-csapat számára (Szabály 3-4-4). Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul újra (Szabály 3-3-2-e-14 és Szabály 3-4-3), ha a 10 másodperc lepörgetését választották. [Szabály 3-3-2-e-14 és Szabály 7-3-2-g pontja alapján]
- IV. A snap során a shotgun formációban álló A12 irányító feje fölött eldobják a labdát. Az A12 játékos visszaszerzi (recover) a labdát és azonnal előrefelé a földre dobja. **DÖNTÉS:** Illegal forward pass, in-

- tentional grounding. Nem szabályos kísérlet az óra megállítására. Büntetés: kísérletvesztés a szabálytalanság helyétől. Az óra a labda játékra alkalmassá nyilvánításakor indul. (Szabály 3-3-2-e-14 és Szabály 3-4-3). [Szabály 3-3-2-e-14 és Szabály 7-3-2-g pontja alapján]
- V. Valamelyik félidő végéhez közeledve a 3. kísérlet során az A1 játékos megérinti (muff) a snap-et. Az A1 vagy az A4 játékos elkapja a levegőben lévő, megérintett labdát, és azonnal előre felé a földre dobja. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. [Szabály 3-3-2-e-14 és Szabály 7-3-2-g pontja alapján]
- VI. Valamelyik félidő végéhez közeledve a 3. kísérlet során az A1 játékos – aki 7 yardra helyezkedik a snapper mögött - elkapja a snap-et, és azonnal előre felé a földre dobja. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. [Szabály 3-3-2-e-14 és Szabály 7-3-2-g pontja alapján]
- VII. Néhány másodperc van hátra a félidőből és a labdát játékra alkalmassá nyilvánították. Az A-csapat sietve feláll a kísérlet elkezdéséhez, és a labdát szabályos snap-pel megkapja az A12 irányító, aki azonnal előre felé a földre dobja azt. Az A-csapat formációja nem volt szabályos a snap pillanatában. Amikor a labda halottá vált, akkor a félidőből még van hátra 2 másodperc. **DÖNTÉS:** Illegal formation. Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból. Az óra a snap-kor indul. [Szabály 3-3-2-e-14 és Szabály 7-3-2-g pontja alapján]
- VIII. Az A10 irányító kisprintel az egyik oldalvonal irányába, és teljesen a szerelési zónán (tackle box) kívül van, amikor eldob egy szabályos előre passzt, amit az egyik védő falember leüt, és így az a neutrális zóna mögött ér földet. **DÖNTÉS:** Szabályos kísérlet. A labda leütése nélkül a labda a neutrális zóna előtt érhetett volna földet, tehát az A10 játékos cselekedete megegyezett a szabály szellemiségével. [Szabály 7-3-2-h pontja alapján]
- IX. 3. & 5 az A-csapat 40-yardos vonaláról. Az A12 QB visszalép a zsebbe, hogy passzolni tudjon. A nagy nyomás alatt dob egy hátra passzt A22 játékosnak, aki kifut a labdával a szerelési zónán kívülre (tackle box). Már éppen ledöntenék A22 játékost az A-csapat 35-yardos vonalánál, amikor az eldob egy előre passzt. A passz keresztezi a neutrális zónát, majd a földre esik az A-csapat legközelebbi jogosult elkapójától 20 yard távolságra lévő területen. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság, intentional grounding. A szerelési zónára (tackle box) vonatkozó kivétel-szabály csak a snap-et birtokba vevő, vagy az ebből adódó hátra passzt elkapó játékosra vonatkozik. Büntetés: kísérletvesztés a szabálytalanság helyéről. 4. & 10 következik az A-csapat 35-yardos vonaláról. (Szabály 7-3-2-h kivétel) [Szabály 7-3-2-h pontja alapján]
- X. Az A12 QB shotgun formációban helyezkedik. Megérinti (muff) a snapper által dobott hátra passzt, amit az A63 játékos kap fel a szerelési zónán (tackle box) belül. Nagy nyomás alatt az A63 játékos a szerelési zónán (tackle box) kívülre kerül, ahonnan eldob egy sikertelen előre passzt a neutrális zóna elé. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. Az A63 játékos kontrollálta a snap miatti hátra passzt. (Szabály 7-3-2-h kivétel) [Szabály 7-3-2-h pontja alapján]
- XI. 2. & 10 következik A-csapat 40-yardos vonaláról. Shotgun formációban állva A11 játékos megkapja a snap-et, majd átadja a labdát A44 játékosnak. A44 tesz néhány lépést a scrimmage irányába, majd dob egy hátra passzt A11-nek, aki még mindig a szerelési zónán (tackle box) belül helyezkedik el. Kicselve a védőket, A11 kijut a szerelési zónából, majd szabad elkapó hiányában A-csapat 35-ös vonaláról eldobja a labdát egy olyan területre, ahol nincs jogosult elkapó. A labda a neutrális zóna előtt, a pályán kívül ér földet. **DÖNTÉS:** Illegal forward pass. Kísérletvesztés az A-csapat 35-yardos vonalánál, 3. & 15. A11 elveszíti a labda szabályos eldobásának jogát, mivel átadta a labdabirtoklást a passz eldobása előtt. [Szabály 7-3-2-h pontja alapján]
- XII. 3. & 10 A-csapat 30-yardos vonaláról. A11-es irányító hátralép, hogy passzoljon. Mielőtt A-csapat 20-yardos vonalánál földre vinnék, előre dobja a labdát egy olyan területre, ahol nincs jogosult elkapó. A77-es tackle játékos elkapja a labdát A-csapat 28-yardos vonalánál, majd A-csapat 32-yardos vonalánál földre viszik. **DÖNTÉS:** Illegal forward pass. Kísérletvesztés a szabálytalanság helyétől. 4 & 20 az A-csapat 20-yardos vonaláról. Intentional grounding, mivel A11 játékos olyan helyre dobja a labdát, ahol nincs jogosult elkapó. A kísérlet során nem történt illegal touching A77 játékos részéről, mivel az ezzel kapcsolatos szabály csak szabályos előre passzok esetén érvényes. (Szabály 7-3-11).
- XIII. Az A11 QB hátralép passzolni, majd kifut a tackle box-on kívülre. Elejti a labdát (fumble), ami a talajról egyenesen visszapattan a kezébe. Ezután előre passzolja a labdát, ami a neutrális zóna előtt érkezik a talajra egy nyílt területen, ahol az A-csapat egyetlen jogosult elkapójának sincs lehetősége az elkapásra. **DÖNTÉS:** Szabályos játék, mivel az A11 játékos nem adta át a labdabirtoklást egy másik játékosnak. [Szabály 7-3-2-h pontja alapján]

## Jogosultság egy szabályos előre passz megérintésére

### 7-3-3. SZAKASZ:

- a: A jogosultsági szabály akkor alkalmazandó, amikor a kísérlet során egy szabályos előre passz történt.
- b: A B-csapat összes játékosa jogosult egy passz megérintésére vagy elkapására.
- c: A snap pillanatában az A-csapat következő játékosai jogosultak egy előre passz megérintésére:
  - 1. minden falember, aki a scrimmage line végén áll, és a mezszámuk nem 50 és 79, vagy azok között van.
  - 2. minden back, akinek a mezszáma nem 50 és 79, vagy azok között van.
- d: Az A-csapat egy jogosult játékosa elveszíti a jogosultságát, amikor a pályán kívülre megy. (Szabály 7-3-4) **(A.R. 7-3-9:III)**

## Jogosultság elvesztése a pálya elhagyása miatt

### 7-3-4. SZAKASZ:

Az A-csapat egyetlen elkapásra jogosult elkapója sem érinthet meg egy szabályos előre passzt a pályán belül (a játéktéren vagy a célterületen), vagy amíg az elkapó a levegőben van, ha a kísérlet során elhagyta a pályát és utána visszatért a pályán belülre, egészen addig, amíg a labdát meg nem érintette az ellenfél egyik játékosa vagy egy játékvezető. **(A.R. 7-3-4:I-II és IV).**

**[Kivétel:** Ez a szabály nem vonatkozik az A-csapat arra az eredetileg jogosult játékosára, aki azonnal megpróbál visszatérni a pályára miután az ellenfél egyik játékosa kilökte őt a pályáról. **(A.R. 7-3-4:III).**]

Ha megérintette a passzt, mielőtt visszatért volna a pályára, akkor egy sikertelen passz történt (Szabály 7-3-7), nem pedig szabálytalan érintés miatti szabálytalanság.

**BÜNTETÉS: Kísérletvesztés a previous spot-ból [S16 és S9: ITP].**

#### **Jóváhagyott döntés 7-3-4**

- I. Az A88 jogosult elkapó játékos önként elhagyja a pályát, majd visszatér oda, és elsőként érint meg egy szabályos előre passzt. Ez az érintés a B-csapat célterületén történt. **DÖNTÉS:** Illegal touching. Büntetés: kísérletvesztés a previous spot-ból. [Szabály 7-3-4 pontja alapján]
- II. Az A88 jogosult elkapó játékos önként elhagyja a pályát egy olyan kísérlet során, melyben egy szabályos előre passzt eldobtak. Visszatér a pályára, de nem ér a labdához. Az ellenfél egyik játékosa megfogja őt (holding), mielőtt bármely játékos megérintette volna a labdát. **DÖNTÉS:** Nem pass interference - az A88 játékos nem jogosult egy szabályos előre passz elkapására. Büntetés: 10 yard büntetés a previous spot-ból és automatikus 1st down is {a 2023-as szabályváltozás miatt.} [Szabály 7-3-4 pontja alapján]
- III. Az A88 jogosult elkapót B1 játékos kilöki a pályáról, majd ezután még fut 20 yardot mielőtt visszatér a pályára. Ezután az A88 játékos elkap egy szabályos előre passzt a B-csapat célterületén. **DÖNTÉS:** Szabálytalan érintés (illegal touching), mivel az A88 játékos nem kísérelt meg azonnal visszatérni a pályára. Büntetés: kísérletvesztés a previous spot-ból. [Szabály 7-3-4 pontja alapján]
- IV. Az A44 jogosult elkapó egy passz-útvonalat (pass route) fut az oldalon közelében. Amint a szabályos előre passz közeledik felé, véletlenül rálép az oldalonra, majd ezután elrugaszkodik és még mindig a levegőben van, amikor csak megérinti a labdát (muff), ami ettől a levegőben marad, miközben A44 játékos is a levegőben van; ezután visszatér a talajra a pályán belül, megragadja a labdát, majd a térdére esve érkezik a pályán belülre a labdát határozottan birtokolva. **DÖNTÉS:** Sikertelen passz (incomplete pass). Az A44 játékos akkor érintette meg a labdát először, amikor a levegőben volt, és emiatt ekkor pályán kívüli játékosnak számított, mivel még nem tért vissza a pályára és vált pályán belüli játékosá. (Szabály 2-27-15) [Szabály 7-3-4 pontja alapján]

## Jogosultság megszerzése vagy visszaszerzése

### 7-3-5. SZAKASZ:

Amikor a B-csapat egyik játékosa vagy egy játékvezető hozzáér egy szabályos előre passzhoz, akkor az összes játékos jogosulttá válik az előre passz megérintésére. **(A.R. 7-3-5:I).**

#### **Jóváhagyott döntés 7-3-5**

- I. A B-csapat egyik játékosa megérint egy szabályos előre passzt az oldalvonal közelében, miközben az eredetileg jogosult elkapó A1 játékos a pályán kívül tartózkodik. Ezután az A1 játékos a pályára lép, és megérinti a passzt. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. B-csapat labdaérintése miatt az összes játékos jogosulttá válik a passz megérintésére a kísérlet hátralevő részében. [Szabály 7-3-5 pontja alapján]

## Sikeres passz

### 7-3-6. SZAKASZ:

Bármely előre passz sikeres, ha a támadó csapat egy pályán belüli játékosa kapta el azt. Sikeres elkapás esetén a labda élő marad, kivéve, ha az elkapás az ellenfél célterületén történt, vagy ha két ellentétes csapathoz tartozó játékos egyszerre kapta el a labdát. Ha egy szabályos előre passz után két ellentétes csapathoz tartozó játékos egyszerre kapta el a labdát a pálya területén, akkor a labda halottá válik és a passzoló csapathoz tartozik. (Szabály 2-4-3 {az elkapásról} és Szabály 2-4-4 {a szimultán elkapásról}) **(A.R. 2-4-3:III és A.R. 7-3-6:I-VIII).**

#### **Jóváhagyott döntés 7-3-6**

- I. Két ellentétes csapathoz tartozó játékos egyszerre kapja el a labdát miközben mindketten a levegőben vannak, majd mindketten egyszerre a pályán belül érnek talajt. **DÖNTÉS:** Szimultán elkapás; a labdát a passzoló csapathoz ítélik. (Szabály 2-4-4). [Szabály 2-4-4 és Szabály 7-3-6 pontja alapján]
- II. Két ellenfél játékos egyszerre kapja el a labdát miközben mindketten a levegőben vannak, majd az egyik hamarabb ér talajt a pályán belül. **DÖNTÉS:** Nem szimultán elkapás! A szabályos előre passzt elkapta (catch) vagy elfogta (interception) a pályára hamarabb visszaérkező játékos. (Szabály 2-4-4) [Szabály 2-4-4 és Szabály 7-3-6 pontja alapján]
- III. Egy pályán belüli levegőben lévő játékos elkap egy szabályos előre passzt. Miközben még a levegőben van, az ellenfél egyik játékosa ütközik vele és nyilvánvalóan megtartja, mielőtt bármelyik irányba ellöki őt. Ezután a labda birtokában a pályán vagy a pályán kívül ér földet. **DÖNTÉS:** Sikeres passz. A labda halottá válik azon a ponton, ahol az elkapót/elfogót (interception-t végrehajtó játékos) megtartották oly módon, hogy ezzel megakadályozták az azonnali visszatérését a talajra. (Szabály 4-1-3-p) [Szabály 4-1-3-p és Szabály 7-3-6 pontja alapján]
- IV. A levegőben lévő A80 receiver elkap egy szabályos előre passzt a saját 30-yardos vonalán. Miközben még mindig a levegőben van, a B40 játékos ütközik vele (tackle) és előre löki az A-csapat 34-yardos vonaláig, ahol a labda halottá válik. **DÖNTÉS:** A-csapat labdája a 34-yardos vonalon. (Szabály 5-1-3-a) [Szabály 7-3-6 pontja alapján]
- V. A levegőben lévő A80 receiver elkap egy szabályos előre passzt a saját 30-yardos vonalán. Miközben még mindig a levegőben van, a B40 játékos ütközik vele (tackle) és visszalöki a 26-yardos vonalig, ahol a labda halottá válik. **DÖNTÉS:** A-csapat labdája a 30-yardos vonalon. (Szabály 5-1-3-a Kivétel) [Szabály 5-1-3-a-2 és Szabály 7-3-6 pontja alapján]
- VI. Az A86 játékost szabályosan kilökte a pályán kívülre B18 játékos a B-csapat 2-yardos vonalánál. Az A86 játékos - miközben azonnal megpróbál visszatérni a pályára - elugrik a pályán kívülről, és a levegőben elkapja az A16 játékos szabályos előre passzát. Az elkapás befejezése után a B-csapat célterületén ér talajt. **DÖNTÉS:** Sikertelen pass (incomplete). Az A86 játékos még nem vált pályán belüli játékoská a passz megérintése előtt, így ő még mindig pályán kívüli játékosnak számított. (Szabály 2-27-15). [Szabály 7-3-6 pontja alapján]
- VII. B33 játékos elugrik a pályán belülről, és a levegőben van, amikor elkapja az A-csapat szabályos előre passzát. A sikeres elfogás (interception) után (a) a játéktéren; (b) a B-csapat célterületén ér először földet, ahol ledöntik őt. **DÖNTÉS:** A B33 játékos labdavívó státuszban van, amíg el nem veszti a labda-birtoklást, vagy amíg a labda halottá válik a szabályok értelmében. (a) First & 10 a B-csapatnak; vagy (b) touchback. (Szabály 4-1-3-c, Szabály 4-2-3-a, Szabály 5-1-1-e és Szabály 7-3-4) [Szabály 7-3-6 pontja alapján]

- VIII. A levegőben lévő és pályán belüli, elkapásra jogosult A89 játékos megérint egy előre passzt, és ezzel tovább löki azt a következő irányokba: (a) az A80 jogosult elkapó felé, aki elkapja a passzt; vagy (b) a B27 játékos felé, aki elfogja (interception) a labdát. **DÖNTÉS:** Szabályos játék, és mindkét, (a) és (b) esetben élő marad a labda. Az A89 játékos egy szabályos előre passzt ütött el (batting). (Szabály 2-4-3, Szabály 2-11-3 és Szabály 9-4-1-a) [Szabály 7-3-6 pontja alapján]
- IX. A levegőben lévő A85 elkapó megragadja a labdát a levegőben, majd a földet érés folyamata közben a bal lábával a pályán belül érinti meg először a talajt. Közvetlenül az A85 játékos talajra érkezése után a labda szabaddá válik és megérinti a talajt. **DÖNTÉS:** Sikertelen elkapás (incomplete pass). Az elkapás végrehajtásának folyamata során a levegőben lévő elkapónak fenn kell tartania a labda birtoklását, miközben a talajra visszaérkezik. [Szabály 2-4-3-b pontja alapján]
- X. A levegőben lévő A85 elkapó megragadja a labdát a levegőben, majd a földet érés folyamata közben a bal lábával a pályán belül érinti meg először a talajt, mikor a pályán belül a földre esik. Közvetlenül a játékos talajra érkezése után a labda szabaddá válik, de soha nem érinti meg a talajt, mielőtt a játékos újra birtokba veszi a labdát. **DÖNTÉS:** Sikeres elkapás. Ha a pályán belüli elkapó játékos a földet érés közben elveszti a labda birtoklását, amíg továbbra is pályán belüli játékosnak számít, és a labda nem érintette meg a talajt, akkor ez egy sikeres elkapás. [Szabály 2-4-3-b pontja alapján]
- XI. A levegőben lévő A85 elkapó megragadja a labdát a levegőben, majd a földet érés folyamata közben a bal lábával a pályán belül érinti meg először a talajt, majd a pályán kívül a földre esik. Közvetlenül a játékos talajra érkezése után a labda szabaddá válik. **DÖNTÉS:** Sikertelen elkapás (incomplete pass) függetlenül attól, hogy a labda megérintette-e a talajt, mivel a játékos pályán kívülnek minősül. [Szabály 2-4-3-b pontja alapján]
- XII. Az A85 elkapó nyújtózik a labdáért a B-csapat 2-yardos vonalánál, és megragadja a labdát, de a saját lendületétől a földre esik az elkapás közben. Amint az A85 játékos a célterületen belül a földre esik, a labda szabaddá válik és megérinti a talajt. **DÖNTÉS:** Sikertelen elkapás (incomplete pass). Az elkapás végrehajtása során bármely elkapónak fenn kell tartania a labda birtoklását az elkapás folyamata közben, amikor a talajra érkezik. [Szabály 2-4-3-b pontja alapján]
- XIII. Az A85 játékos egy pályán belüli, levegőben lévő elkapó, aki az ellenfél célterülete felett van miközben megragad egy szabályos előre passzt. Miközben az A85 játékos a levegőben van, egy védő ütközik vele, amitől az elkapó a talajra esik. A talajra eséstől az elkapó elveszti a labda birtoklását és a labda szabaddá válik, majd megérinti a talajt. **DÖNTÉS:** Sikertelen elkapás (incomplete pass). Egy levegőben lévő elkapónak, akivel ütköznek az elkapás végrehajtása során, az elkapás teljes befejezéséig teljesítenie kell az elkapás összes feltételét. Tehát a labda birtoklását fenn kell tartani, miközben a talajra visszaérkezik. [Szabály 2-4-3-b pontja alapján]
- XIV. Az A80 játékos egy levegőben lévő jogosult elkapó, amikor elkap egy szabályos előre passzt. Biztosan megfogja a labdát és teljesen kontroll alatt tartja azt, amint visszaesik a talajra. Először a labda csúcsa érinti meg a talajt, mielőtt a játékos bármely testrésze megérintené a talajt. Eközben az A80 játékos végig fenntartja a labda teljes kontrollját, az nem mozog a kezében a folyamat közben. Végül az A80 játékos térdé is megérinti a talajt, miközben a játékos a labdát továbbra is teljes mértékben kontrollálja. **DÖNTÉS:** Sikeres elkapás. [Szabály 2-4-3-b pontja alapján]
- XV. Az A80 egy levegőben lévő jogosult elkapó az oldalonál közel, amikor elkap egy szabályos előre passzt. Amint talajt ér arccal a pálya területe felé fordulva, akkor a lábujja (a) tisztán a pálya területén belül szántja fel a talajt, mielőtt kiesik a pályáról; (b) a talajt a pálya területén belül érinti, majd a sarka leér az oldalon egy folyamatos mozgás során. Mindkét esetben teljes mértékben birtokolja a játékos a labdát. **DÖNTÉS:** (a) Sikeres elkapás (complete pass); (b) Sikertelen elkapás (incomplete pass). A lábujj-sarok érintés egyetlen folyamat része, és a szabály értelmezése szerint a pálya területén kívül ért talajt, emiatt ez nem értelmezhető egy elkapásként. [Szabály 2-4-3-b pontja alapján]

## Sikertelen passz

### 7-3-7. SZAKASZ:

- a: Bármely előre passz sikertelen, ha a labdát pályán kívülnek nyilvánították a szabályok szerint (Szabály 4-2-3), vagy ha a labda a talajt megérintette, amikor azt nem kontrollálja tökéletesen az egyik játékos. Akkor is sikertelen a passz, ha a játékos felugrik a labda elkapásához, és a leérkezéskor először a határvonalon vagy azon kívül ér talajt, kivéve, ha az elkapó mozgását (forward progress) a pálya területén (a játéktéren vagy a célterületen) már megállították. (Szabály 4-1-3-p {a labda halottá nyilvánításáról}) **(A.R. 2-4-3:III és A.R. 7-3-7:I)**

- b: Amikor egy szabályos előre passz sikertelen, akkor a labda a passzoló csapathoz tartozik a megelőző pontban (previous spot).
- c: Amikor egy szabálytalan előre passz sikertelen, akkor a labda a passzoló csapathoz tartozik a passzolás pontjában. **(Kivétel:** Ha a B-csapat elutasítja a büntetést egy a célterületről eldobott szabálytalan előre passz miatt, akkor a következő kísérletet a previous spot-ból kell indítani.) **(A.R. 7-3-7:II-III).**

#### **Jóváhagyott döntés 7-3-7**

- I. Egy játékos megérint egy szabályos előre passzt, miközben (a) hozzáér valamelyik határvonalhoz (oldalvonal vagy alapvonal); (b) levegőben van, miután elugrott a pályán kívülről. **DÖNTÉS:** Sikertelen passz (a) és (b) esetben is: a labda pályán kívül van, a passz sikertelen, a kísérlet lejátszottnak tekintendő. A játékos elveszíti a jogosultságát, amikor a pályán kívülre kerül. (Szabály 2-27-15, Szabály 4-2-3-a és Szabály 7-3-3) [Szabály 7-3-7-a pontja alapján]
- II. 4. & 9 az A-csapat 6-yardos vonalán. Az A1 játékos szándékosan a földre dob (intentional grounding) egy előre passzt a saját célterületén a távolságvesztés elkerülése céljából. **DÖNTÉS:** A B-csapat elfogadhatja a büntetést: safety. Ha eltörölteti a büntetést: a B-csapat labdája, 1. & goal az A-csapat 6-yardos vonalán. [Szabály 7-3-7-c pontja alapján]
- III. 3. & 9 az A-csapat 6-yardos vonalán. Az A1 játékos a kísérlet során eldob egy második előre passzt a saját célterületén belülről. B2 játékos elfogja (interception) a labdát, és ledöntik őt az A-csapat 20-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** A B-csapat elfogadhatja a büntetést: safety; vagy elfogadja a kísérlet eredményét és megtartja a labdát. (Így first & 10 a B-csapatnak a 20-yardos vonalon.) [Szabály 7-3-7-c pontja alapján]

## **Szabálytalan érintkezés és pass interference**

### **7-3-8. SZAKASZ:**

- a: Olyan kísérlet alkalmával, amely során egy szabályos előre passz keresztezte a neutrális zónát, tilos minden szabálytalan érintkezés az A-csapat és a B-csapat játékosai által egyaránt, attól a pillanattól kezdve, hogy a labdát elindították (snap), egészen addig, míg egy játékos vagy egy játékvezető a labdához hozzá nem ért. **(A.R. 7-3-8-II)**
- b: **Offensive pass interference** az A-csapat egy játékosának olyan kontaktusa a neutrális zóna előtt, ami akadályozza egy B-csapat játékosát egy olyan szabályos előre passz-játék során, aminél az előre passz keresztezi a neutrális zónát. A támadó játékos felelőssége az ellenféllel való érintkezés elkerülése.

Nem offensive pass interference **(A.R. 7-3-8:IV-VI, X, XIII, XV és XVI):**

1. Ha a snap után az A-csapat elkapásra jogosulatlan játékosa azonnal megtámadja és érintkezik az ellenfelével maximum 1 yard távolságban a neutrális zóna előtt, és ez az érintkezés maximum 3 yard távolságig tart a neutrális zóna előtt. **(A.R. 7-3-10:II)**
2. Ha kettő vagy több jogosult elkapó egyszerre és jóhiszeműen kísérli meg a passz megszerzését, elkapását vagy elütését. Mindkét csapat elkapásra jogosult játékosai számára azonos jogokat biztosítanak a szabályok a labda megjátszására. **(A.R. 7-3-8:IX)**
3. Ha a passz a levegőben van, és kettő vagy több elkapásra jogosult játékos van azon a területen, ahol a passzt elkaphatják vagy elfoghatják (interception), és egy támadó játékos ezen a területen akadályozza az ellenfelét, de a passz elkaphatatlan.

### **BÜNTETÉS: 15 yard a previous spot-ból. [S33: OPI]**

- c: **Defensive pass interference** a B-csapat játékosától az az érintkezés a neutrális zóna előtt, amikor nyilvánvalóan szándékosan akadályozza az elkapásra jogosult ellenfelét, és ezzel elveheti egy elkapható előre passz megszerzésének lehetőségét. Ha kérdéses, akkor egy szabályos előre passz elkapható volt. Defensive pass interference-t csak egy szabályos előre passz eldobása után lehet elkövetni. **(A.R. 7-3-8:VII, VIII, XI és XII)**

Nem defensive pass interference **(A.R. 7-3-8:III) (A.R. 7-3-9:III):**

1. Ha a snap után a játékos azonnal megtámadja és érintkezik az ellenfelével maximum 1 yard távolságon belül a neutrális zóna előtt.
2. Ha kettő vagy több jogosult elkapó egyszerre és jóhiszeműen kísérli meg a labda elkapását vagy elütését. Mindkét csapat elkapásra jogosult játékosai számára azonos jogokat biztosítanak a szabályok a labda megjátszására. **(A.R. 7-3-8:IX)**
3. Ha a B-csapat játékosja szabályosan érintkezik az ellenfelével a passz eldobása előtt. **(A.R. 7-3-8:III és X)**
4. Ha a B-csapat játékosja hozzáér az ellenfeléhez oly módon, amit egyébként defensive pass interference-ként ítélnének meg, egy olyan kísérlet során, amikor az A-csapat potenciális rúgójátékos a scrimmage rúgó felállásból indulva a rúgást utánozza egy magasra és messzire előredobott labdával.

#### **BÜNTETÉS:**

- Ha a previous spot előtt 15 yardon belül történik: A-csapat labdája a szabálytalanság helyén és first down.
- Ha a previous spot előtt minimum 15 yarddal történik: A-csapat labdája, 15 yard büntetés a previous spot-ból és first down. [S33: DPI]
- Ha a labda a B-csapat 17-yardos és 2-yardos vonala között indult, és a szabálytalanság a 2-yardos vonalon vagy az előtt történt: a büntetés a labdát a B-csapat 2-yardos vonalára helyezi és first down az A-csapatnak. **(A.R. 7-3-8:XIV)**
- Az olyan büntetés, amelyet a 2-yardos vonalon kívülről hajtanak végre, nem helyezheti a labdát a 2-yardos vonalon belülre. (Kivétel: try kísérlet során, amikor a snap a 3-yardos vonalról vagy azon belülről indul. Szabály 10-2-5-b.)
- Ha a previous spot a 2-yardos vonalon vagy azon belül volt: a büntetés megfelel a gólvonaltól megteendő távolságot és first down az A-csapatnak. **(Szabály 10-2-6 Kivétele)**

#### **Jóváhagyott döntés 7-3-8**

- I. B33 a neutrális zóna előtt egy szabályos előre passz ellen védekezik, háttal a labdának. Kezeivel az A88 jogosult elkapó arca előtt integet, de nem ér hozzá. **DÖNTÉS:** Nem szabálytalan. Nincs defensive pass interference szabálytalanság, ha nincs kontakt. [Szabály 7-3-9-f pontja alapján]
- II. Az A80 elkapó játékos (receiver) 15 yarddal a neutrális zóna előtt van háttal a zónának. Az előre passzoló eldobja a labdát az A80 játékos keze fölé, amelyek a feje fölé vannak kinyújtva. A labdát túldobták, és már a receiver előtt van (elkaphatatlan passz), amikor a B2 játékos a sisakrácsánál fogva lehúzza a földre az A80 játékos. **DÖNTÉS:** Személyi hiba (personal foul) (Szabály 9-1-12-a), nem pass interference. Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból. First & 10 az A-csapatnak. A kirívóan durva játékost ki kell zárni. [Szabály 7-3-8-a pontja alapján]
- III. Az A83 elkapó játékos (receiver) – aki 10 yardra állt fel a legközelebbi belső falemberrel – bevág (csinál egy slant-et) a pálya közepe felé. A passz eldobása előtt a B1 játékos szabályosan blokkolja őt, aki ettől a földre kerül. **DÖNTÉS:** Szabályos, kivéve, ha a blokk derék alatti (Szabály 9-1-6). [Szabály 7-3-8-c-3 és Szabály 7-3-8-c pontja alapján]
- IV. Az A-csapat a snap-hez úgy áll fel, hogy az A88 játékos a scrimmage line szélén áll a tackle pozíciójától 10 yard távolságra, az A44 játékos pedig az A88 játékos belső oldalán helyezkedik a backfield-en, tőle 4 yardra. Az A-csapat előre passzoló játékos passzol, és éppen a passz elengedése előtti pillanatban az A88 játékos ütközik a B1 játékos 5 yardra a neutrális zóna előtt. A passzt az A44 játékosnak dobták, aki előre és kifelé mozgott attól a helytől, ahol az A88 játékos ütközött a B1 játékos. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága, offensive pass interference. Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 7-3-8-b pontja alapján]
- V. A passz eldobása előtt az A88 elkapó játékos (receiver) előre mozog 4 yardot egyenesen szembe a B1 védőjátékos. Ebben a pontban a B1 játékos meglöki az A88 receiver-t, aki ezután a kezét használva érintkezik vele. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága, offensive pass interference, ha a szabályos előre passz a neutrális zóna elé kerül. Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 7-3-8-b pontja alapján]
- VI. A passz eldobása előtt az A88 elkapó játékos (receiver) bevág (fut egy slant-et) a pálya közepe felé, ahol a B1 védőjátékos megkísérli blokkolni őt. Az A88 játékos a kezét használva ellöki a B1 játékos.

**DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága, offensive pass interference, ha a szabályos előre passz keresztezi a neutrális zónát. Ha a B1 játékos kezdeti kontaktusa a derék alatt történt, akkor a B-csapat is szabálytalankodott. Ekkor az élő labda szabálytalanságok semlegesítik egymást. [Szabály 7-3-8-b pontja alapján]

- VII. Az A88 elkapó játékos (spread receiver) előrefut 10 yardot, majd kifordul derékszögben az oldalon felé. A passz eldobása után a B2 játékos ütközik vele, tackle-t csinál rajta, blokkolja, rángatja vagy ellöki mielőtt az A88 játékos megérinti az elkapható előre passzt. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága, defensive pass interference. Büntetés: spot foul és first down! [Szabály 7-3-8-c pontja alapján]
- VIII. Az A80 játékos (tight end) előrefut 10 yardot a secondary irányába, majd bevág a kapufa felé. A B1 játékos egy yarddal mögötte kívülről követi őt. Miután eldobták a szabályos előre passzt, a B1 játékos ütközik az A80 játékoskal, tackle-t csinál rajta, blokkolja, rángatja vagy ellöki őt, miközben a labda elmegy az A80 játékos kinyújtott kezei fölött. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága, defensive pass interference. Büntetés: spot foul és first down, ha a szabálytalanság kevesebb mint 15 yardra történt a previous spot-tól; 15 yard büntetés és first down, ha a szabálytalanság több mint 15 yardra történt a previous spot-tól. [Szabály 7-3-8-c pontja alapján]
- IX. A88 és B2 játékos egymáshoz közel együtt futnak mielőtt vagy miután a labdát eldobták. Az A88 vagy a B2, vagy mindkét játékos elesik, amikor a lábaik összeakadnak. Egyik játékos sem gáncsolt szándékosan. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság. [Szabály 7-3-8-b-2 és Szabály 7-3-8-c-2 pontja alapján]
- X. Mielőtt a passzt eldobták az A88 játékos (receiver) és a B1 védő egymás mellett vállvetve futnak 15 yardra a neutrális zóna előtt. Az A88 játékos van az oldalonhoz közelebb, a B1 pedig a hash mark-hoz közelebb. Az A88 játékos bevág a pálya közepe felé miközben a B1 játékos nem változtat irányt, ezért nekiütközik a védőnek. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság, mert a labdát még nem dobták el. [Szabály 7-3-8-b és Szabály 7-3-8-c-3 pontja alapján]
- XI. Az A88 játékos (receiver) és a B1 védő egymás mellett vállvetve futnak 15 yardra a neutrális zóna előtt. Az A88 játékos van az oldalonhoz közelebb, a B1 pedig a hash mark-hoz közelebb. Egy szabályos előre passzt eldobtak a kapufa irányába. Miközben a labda a levegőben repül, az A88 játékos bevág az elkapható előre passz irányába. A B1 játékos nem változtat irányt és nem próbál meg a passz irányába menni, és az A88 játékos nekiütközik. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága, defensive pass interference. Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból és first down. [Szabály 7-3-8-c pontja alapján]
- XII. Az A44 játékos (slot back) fut 25 yardra a neutrális zóna előtt a gólvonalon lévő bója felé. B1 játékos (egy safety) az A44 játékos és a bója között helyezkedik, amikor eldobják a labdát. B1 játékos nyilvánvalóan lefékezi a sebességét, és összeütközik az A44 játékoskal, mielőtt az elkapható passz földet ért volna. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága, defensive pass interference. Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból és first down. [Szabály 7-3-8-c pontja alapján]
- XIII. Az A80 játékos (tight end) 25 yard mélyen keresztbe fut a pályán és ott ütközik a B1 safety-vel mielőtt vagy miután eldobták a labdát. Az A88 játékos (receiver), aki a snap pillanatában a tight end-del ellentétes oldalon helyezkedett, az A80 és B1 játékos ütközésének pontja mögött keresztbe fut és elkapja a szabályos előre passzt. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága, offensive pass interference. Büntetés: 15 yard a previous spot-ból. [Szabály 7-3-8-b pontja alapján]
- XIV. Az A-csapatnak 4. & goal a B-csapat 5-yardos vonalán. Az A-csapat szabályos előre passza sikertelen (incomplete), de a B-csapat szabálytalanságot (pass interference) követett el a saját 1-yardos vonalán, vagy a célterületén. **DÖNTÉS:** Az A-csapatnak first & goal a B-csapat 2-yardos vonalán. [Szabály 7-3-8-Büntetés pontja alapján]
- XV. Az A80 és a B60 játékos megpróbál elkapni egy előre passzt, amelyet az A80 játékos pozíciója felé dobtak a neutrális zóna elé. A passz magas és elkaphatatlannak nyilvánították. Amikor a labda elszáll a fejük felett, az A80 játékos meglöki a B60 játékos, annak mellkasánál. **DÖNTÉS:** Nem offensive pass interference. {De a lökés súlyosságától függően attól még lehet A80 szabálytalansága, pl. personal foul.} [Szabály 7-3-8-b pontja alapján]
- XVI. Az A80 és a B60 játékos megpróbál elkapni egy előre passzt, amelyet az A80 játékos pozíciója felé dobtak a neutrális zóna elé. Az A14 játékos – aki nem próbálja meg elkapni a passzt – blokkolja a B65 játékos a neutrális zóna előtt, mielőtt a labdát eldobták, vagy miközben egy elkaphatatlan passz már a levegőben repül. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága, offensive pass interference. Büntetés: 15 yard a previous spot-ból. [Szabály 7-3-8-b pontja alapján]

## Pass Interference: Összefoglalás

### 7-3-9. SZAKASZ:

- a: Az A-csapat és a B-csapat játékosai egyaránt szabályosan akadályozhatják az ellenfelet a neutrális zóna mögött.
- b: Mindkét csapat játékosai szabályosan akadályozhatják az ellenfelet a neutrális zóna előtt, miután a passzt valaki megérintette. **(A.R. 7-3-9:I)**
- c: Védekező játékos szabályosan érintkezhet azzal az ellenfelével, aki keresztezte a neutrális zónát, ha az ellenfél nincs olyan pozícióban, hogy egy elkapható előre passzt elkapjon.
  - 1. Azok a szabálytalanságok, amelyeket egy olyan kísérlet közben követnek el, mely során egy előre passz keresztezte a neutrális zónát, csak akkor számítanak pass interference-nek, ha az elkapónak (receiver) lehetősége volt egy elkapható előre passz elkapására.
  - 2. Azok a szabálytalanságok, amelyeket egy olyan kísérlet közben követnek el, mely során egy előre passz nem keresztezte a neutrális zónát, a Szabály 9-3-4 {*védő csapat kézhasználata és holding*} pontja szerint kerülnek elbírálásra, és a büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani. {A három-és-egy alapelv szerint a basic spot a previous spot szabályos előre passz-játéknál.}
- d: A pass interference-re vonatkozó szabályok csak olyan kísérlet alkalmával érvényesek, amely során egy szabályos előre passz keresztezte a neutrális zónát. (Szabály 2-19-3 {*a neutrális zóna keresztezéséről*} és 7-3-8) **(A.R. 7-3-9:II)**
- e: A B-csapat játékosának az olyan érintkezése egy jogosult elkapóval, amely akadályozza egy elkapható előre passz elkapásában, és ez a szabálytalanság személyi hibának (personal foul) is minősíthető, akkor ez a szabálytalanság büntethető pass interference-ként vagy személyi hibaként (a Szabály 9-1 alapján) is. A Szabály 7-3-8 pontja pontosan leírja a passz közbeni érintkezéseket. Azonban, ha az akadályozás olyan cselekedetet is tartalmaz, amely más esetben a játékos kizárását vonná maga után, akkor a szabálytalanságot elkövető játékost ki kell zárni a mérkőzésből.
- f: A szabálytalanság megállapításához a játékosok közötti fizikai kontaktus szükséges. **(A.R. 7-3-8:I)**
- g: Minden játékosnak azonos joga van a területszerzéshez, ezért a véletlen érintkezéseket a Szabály 7-3-8 pontjában meghatározott módon („...kísérli meg a labda megszerzését...”) kell elbírálni. Ha a neutrális zóna előtt a passzolt labda felé mozgó ellenfelek összeütköznek, a szabálytalanság csak akkor ítéltető egyik vagy mindkét játékos ellen, ha nyilvánvaló az ellenfél akadályozásának szándéka. Ez csak akkor lehet pass interference, ha egy előre passz elkapható.
- h: A pass interference szabályok nem alkalmazhatóak azután, ha a passzhoz bárhol a pálya területén hozzáért egy pályán belüli játékos vagy egy játékvezető. Ha egy ellenféllel eközben szabálytalankodtak, akkor a büntetést az elkövetett szabálytalanság miatt kell megítélni és nem pass interference miatt. **(A.R. 7-3-9:I)**
- i: Miután egy passzt megérintettek, bármely játékos végrehajthat egy szabályos blokkot a labda további repülése közben.
- j: Földrevitel, az elkapó (receiver) megragadása, vagy bármilyen más szándékos érintkezés az elkapóval mielőtt az elkapó a labdához hozzáérne, bizonyítja, hogy a védő nem a labdára figyel és ezáltal szabálytalan.
- k: Földrevitel vagy nekirohanás az elkapónak (receiver), amikor a passz nyilvánvalóan rövid vagy hosszú, a labda figyelmen kívül hagyását jelenti és ezáltal szabálytalan. Ez nem pass interference, hanem a Szabály 9-1-12-a pontjának {*kontaktus egy játékon kívüli ellenféllel szemben*} a megszegése, amely 15 yardos büntetést von maga után a Szabály 9-1 alapján + first down. Kirívóan súlyos szabálytalanságot elkövető játékost ki kell zárni.

### **Jóváhagyott döntés 7-3-9**

- I. Egy szabályos előre passzt a neutrális zóna előtt megérint valamelyik csapat jogosult elkapója, vagy megpattan egy játékezőtől. Ezután, miközben a passz még mindig a levegőben van, az A-csapat vagy a B-csapat egyik játékosa fogja (holding) a jogosult ellenfelét a neutrális zóna előtt. **DÖNTÉS:** A pass interference-re vonatkozó szabályok nem érvényesek miután a passzt valaki megérintette. A büntetést a szabad labdára vonatkozó szabályok szerint kell végrehajtani. Büntetés: 10 yard büntetés a previous spot-ból. (Szabály 9-3-4). [Szabály 7-3-9-b, Szabály 7-3-9-h pontja alapján] {A fenti previous spot akkor igaz, ha incomplete, egyébként három-és-egy alapelv Szabály 9-1 alapján}
- II. Szabályos előre passz a neutrális zóna mögött. Az A1 játékos „pozícióban van” a B1 játékoskal szemben, és éppen megpróbálja a passzt megérinteni, amikor B1 játékos meglöki A1-et és a passz sikertelen (incomplete) lesz. **DÖNTÉS:** Szabályos. Az interference-re vonatkozó szabályok nem érvényesek a neutrális zóna mögött. (Szabály 7-3-9-d, Szabály 9-1-5-Kivétel 4 és Szabály 9-3-5 Kivétel 5).
- III. Az A88 játékos az oldalvonalhoz közel futja a saját útvonalát, amikor hozzáér az oldalvonalhoz éppen azelőtt, mielőtt egy védőjátékos nekiugrott és leütötte a passzt a földre. **DÖNTÉS:** Nem defensive pass interference. Az A88 játékos jogosulatlan játékosá vált, amikor kilépett a pályáról. (Szabály 7-3-3) [Szabály 7-3-3-d, és Szabály 7-3-8-c pontja alapján]

## **Jogosulatlan elkapó játékos a pálya mélyén (ineligible receiver downfield)**

### **7-3-10. SZAKASZ:**

Egyetlen eredetileg jogosulatlan elkapó sem lehet, vagy lehetett korábban a kísérlet során a neutrális zóna előtt több mint három yarddal, amíg az előre passzoló játékos el nem dob egy neutrális zónát keresztező szabályos előre passzt. Az érintett játékos szabálytalan, ha bármelyik testrésze a három yardos határ előtt van. **(Kivétel:** Ha a passzoló szabályosan dobja el a labdát, és az közel az oldalvonalhoz vagy az oldalvonalon túl esik a földre.) **(A.R. 7-3-10:I és III)**

**BÜNTETÉS: 5 yard büntetés a previous spot-ból. [S37: IDP]**

### **Jóváhagyott döntés 7-3-10**

- I. Az A70 jogosulatlan elkapó falember előrefut több mint 3 yardnyira a neutrális zóna elé, és közben nem ér hozzá senkihez. Itt elfordul a pálya széle felé, majd visszatér a neutrális zóna mögé mielőtt az A10 irányító eldob egy szabályos neutrális zónát keresztező előre passzt. **DÖNTÉS:** Ineligible receiver downfield. Büntetés: 5 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 7-3-10 pontja alapján]
- II. Az A70 jogosulatlan elkapó falember érintkezik az ellenfelével egy yardon belül a neutrális zónához képest. Ezután az A70 játékos előretolja a B4 játékosat több mint 3 yardra, majd visszafordul és visszatér a neutrális zóna mögé mielőtt az A1 irányító eldob egy szabályos előre passzt, amely keresztezi a neutrális zónát. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága: offensive pass interference. Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból. (Szabály 7-3-8-b). [Szabály 7-3-8-b-1 pontja alapján]
- III. 1. & 10 az A-csapat 37-yardos vonaláról. Az A70 jogosulatlan falember előre indul a snap pillanatában. Amikor a passzoló játékos kezét elhagyja a labda, akkor az A70 játékos sisakjának teteje áttöri az A-csapat 40-yardos vonalának a síkját. A passz keresztezi a neutrális zónát és sikertelenül esik le az A-csapat 39-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság, ineligible receiver downfield. Az A70 játékos valamely testrésze több mint 3 yardnyira volt a neutrális zóna előtt a passz elengedésének pillanatában. [Szabály 7-3-10 pontja alapján]

## **Szabálytalan érintés**

### **7-3-11. SZAKASZ:**

Az elkapásra eredetileg jogosulatlan és pályán belüli játékos szándékosan nem érhet hozzá a szabályos előre passzhoz mindaddig, míg a labdához az ellenfél egyik játékosa vagy egy játékező hozzá nem ért. **(A.R. 5-2-3:I) (A.R. 7-3-2:XII) (A.R. 7-3-11:I-II)**

**BÜNTETÉS: 5 yard büntetés a previous spot-ból és kísérletvesztés. [S16 és S9: ITP]**

### **Jóváhagyott döntés 7-3-11**

- I. A félidő végéhez közel az A10 irányító – aki nem volt a szerelési zónán (tackle box) kívül – kétségbeesetten eldobja a labdát, hogy szándékosan elkerülje a távolságvesztést. A labda leesik a földre miután először az A58 jogosulatlan játékos ért hozzá, aki megkísérelte elkapni a labdát. **DÖNTÉS:** Intentional grounding. Nincs szabálytalan érintés, mivel az előre passz szabálytalan. Büntetés: kísérletvesztés a passz helyéről. Az óra a snap-re indul (Szabály 3-3-2-d-4 és Szabály 7-3-2-h). A Szabály 3-4-4 pontja {10 másodperc lepörgetése} abban az esetben alkalmazható, ha a mérkőzés-órán **2 percnél** kevesebb idő van hátra. Amennyiben az idő lejárt a negyedben a kísérlet alatt, akkor a negyed nem lesz meghosszabbítva. [Szabály 7-3-11 pontja alapján]
- II. Az A-csapat a saját 10-yardos vonaláról indítja el a labdát. Az A10 irányító hátrál, majd előre passzolja a labdát az A70 jogosulatlan játékosnak, aki miközben a saját célterületén tartózkodik (a) megérinti a labdát, amikor megkísérli elkapni a passzt, de a passz sikertelen (incomplete); (b) elkapja a labdát majd ledöntik a célterületen belül; (c) elkapja a labdát, majd előrehalad és a 3-yardos vonalon döntik le. **DÖNTÉS:** (a) B-csapat el fogja fogadni az 5-yardos büntetést, ami egy kísérletvesztéssel is jár, és így a kísérletet nem ismétlik meg. (b) A labda a célterületen vált halottá az A-csapat lendületétől. A B-csapat választhatja a safety-t vagy a büntetést a previous spot-ból, ami egy kísérletvesztéssel is jár. (c) 5 yard büntetés a previous spot-ból és kísérletvesztés. A kísérletet beszámolják, ha a büntetést eltörölték és a labda halottá válásának pontja előnyösebb a B-csapat számára, mint a büntetés után. [Megjegyzés: Mindhárom, (a), (b) és (c) esetben lehetséges intentional grounding szabálytalanság is, attól függően, hogy az A-csapatnak hol helyezkedik jogosult elkapója, illetve az A10 irányító hol helyezkedik a passzolás pillanatában.] (Szabály 10-1-1-b). Ha intentional grounding szabálytalanságot ítélnek, akkor nem érvényes a szabálytalan érintésre vonatkozó szabály. [Szabály 7-3-11 pontja alapján]

## **B-csapat személyi hiba (personal foul) és unsportsmanlike conduct szabálytalansága egy szabályos előre passz-játék során**

### **7-3-12. SZAKASZ:**

Egy sikeres (complete pass) szabályos előre passz-játék során a B-csapat által elkövetett személyi hiba (personal foul) és unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt megítélt büntetést az utolsó futás végétől kell végrehajtani, ha ez a futás a neutrális zóna előtt ért véget. Ha a passz sikertelen vagy a passzt elfogták (intercepted), vagy ha csapat-labdabirtoklás cseréje történt a kísérlet során, akkor a büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani. (Szabály 9-1 Büntetés) **(A.R. 7-3-12:I) (A.R. 9-1-2:III)**

### **Jóváhagyott döntés 7-3-12**

- I. Az A11 játékos eldob egy szabályos előre passzt A88 játékosnak. A játék közben B88 defensive end-re zászlót dobtak az A79 játékos fejére mért ütés miatt. Az A88 játékosnak dobott 10 yardos passz (a) sikeres az A-csapat 30-yardos vonalához, ahol A88 játékos ledöntik; (b) sikertelen, vagy a passzt elfogták (interception). **DÖNTÉS:** (a) A büntetést az A-csapat 30-yardos vonalától hajtják végre, A-csapat labdája, 1. & 10 az A-csapat 45-yardos vonalától. (b) A büntetést a previous spot-ból hajtják végre, A-csapat labdája, 1. & 10 az A-csapat 35-yardos vonalától. (Szabály 9-1 Büntetés) [Szabály 10-2-2-e-1 és Szabály 7-3-12 pontja alapján]
- II. 2&10 az A-csapat 20-yardos vonalán. Az A11 játékos eldob egy szabályos előre passzt A88 játékosnak. A kísérlet közben B88 defensive end-re zászlót dobtak unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt. Az A88 játékosnak dobott 10 yardos passz (a) sikeres az A-csapat 30-yardos vonalához, ahol A88 játékos ledöntik; (b) sikertelen, vagy a passzt elfogták (interception). **DÖNTÉS:** (a) A büntetést az A-csapat 30-yardos vonalától hajtják végre, A-csapat labdája, 1. & 10 az A-csapat 45-yardos vonalától. (b) A büntetést a previous spot-ból hajtják végre, A-csapat labdája, 1&10 az A-csapat 35-yardos vonalától. (Szabály 9-2-1 Büntetés)

## 8. SZABÁLY - Pontozás

### 1. PARAGRAFUS: Pontok értékei

#### Pontszerzés

##### 8-1-1. SZAKASZ:

Pontszerző kísérletek pontértéke: **(A.R. 8-3-2:IX)**

|                                                              |        |
|--------------------------------------------------------------|--------|
| Touchdown                                                    | 6 pont |
| Field goal                                                   | 3 pont |
| Safety (pontok az ellenfélnek ítélve)                        | 2 pont |
| Touchdown egy try kísérlet során                             | 2 pont |
| Field goal egy try kísérlet során                            | 1 pont |
| Safety egy try kísérlet során (pontok az ellenfélnek ítélve) | 1 pont |

#### Félbeszakadt mérkőzés

##### 8-1-2. SZAKASZ:

Egy félbeszakadt mérkőzés végeredménye, vagy egy olyan felfüggesztett mérkőzés végeredménye, amely később sem fejezhető be: Vétlen csapat: 1 – Ellenfél: 0.

Ugyanakkor, ha a vétlen csapat vezet, amikor a mérkőzés félbeszakadt, akkor az aktuális eredményt kell elfogadni. (Szabály 3-3-3-a, Szabály 3-3-3-b és Szabály 9-2-3).

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett és félbeszakadt mérkőzések végeredményének megállapítása az MAFSZ feladata és kompetenciája.**

### 2. PARAGRAFUS: Touchdown

#### TD elérése

##### 8-2-1. SZAKASZ:

Touchdown-t ér el egy csapat, amikor:

- Egy labdavívő játékos által birtokolt élő labda a játéktér felől áttöri az ellenfél gólvonalának síkját. Ezt a síkot csak akkor kell meghosszabbítani a bóján túlra is, ha a játékos a célterületen belül érinti a talajt, vagy hozzáér a bójához. **(A.R. 2-23-1:I és A.R. 8-2-1:I-IX)**
- Egy játékos elkap egy előre passzt az ellenfél célterületén. **(A.R. 5-1-3:I és II)**
- Egy hátra passzt vagy egy fumble-t elkaptak, visszaszereztek (recovered), elfogtak (intercepted), vagy megítéltek az ellenfél célterületén. **(Kivétel: Szabály 7-2-2-a-Kivétel 2 {amikor 4. kísérletnél a hátrafelé fumble-t visszaviszik az elejtés pontjába}, Szabály 7-2-5 {amikor egy mozdulatlan hátra passzt vagy fumble-t visszavisznek a labdavesztés pontjába} és 8-3-2-d-5 {arról, hogy ha try kísérletnél az elejtett labdát nem az elejtő szerzi vissza, akkor nem érhetnek el pontot}) (A.R. 8-2-1:X)**
- Egy kirúgást vagy egy scrimmage rúgást szabályosan elkapnak vagy visszaszereznek (recovered) az ellenfél célterületén. **(A.R. 6-3-9:III)**
- A referee TD-t ítél a Szabály 9-2-3-Büntetés pontjának előírásai szerint.

##### Jóváhagyott döntés 8-2-1

- Az A1 labdavívő – miközben megpróbál TD-t szerezni – hozzáér a lábával a bójához, amely a jobb oldali oldalvonal és a gólvonal metszéspontjában van. A játékos a labdát a jobb kezében tartja, amely így az

- oldalvonalon túlra nyúlik. **DÖNTÉS:** A TD elérése a forward progress-től függ. Ezt a labda helyzete határozza meg a gólvonalhoz képest, amikor a labda halottá válik a szabályok szerint. (Szabály 4-2-4-d és Szabály 5-1-3-a) [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-d, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- II. Az A1 labdavivő a játéktéren szalad előre, amikor a 2-yardos vonalnál a levegőbe kerül. A földet először a pályán kívül, 3 yarddal a gólvonalon túl érinti meg. A labdavivő birtokában lévő labda a bója fölött haladt el. **DÖNTÉS:** Touchdown! (Szabály 4-2-4-d) [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-d, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- III. A levegőben lévő A21 labdavivő birtokában lévő labda az 1-yardos vonal fölött keresztezi az oldalvonalat, folytatja pályáját a pylon-on túlra, és halottá válik a pályán kívül az A21 játékos birtokában. **DÖNTÉS:** A labdát pályán kívülinek nyilvánítják az 1-yardos vonalnál. (Szabály 2-12-1 és Szabály 4-2-4-d). [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-d, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- IV. Az A12 irányító egy sikeres előre passzt dob csapattársának, aki a B-csapat célterületén áll. (a) Az A12 játékos a neutrális zóna előtt tartózkodik, amikor elengedi a labdát. (b) A receiver mezszáma 73. **DÖNTÉS:** Mindkét esetben, (a) és (b), a kísérlet eredménye TD. {Ez azt jelenti, hogy a TD miatt lett vége a kísérletnek, de nem ez lesz az ítélet!} A büntetést a B-csapat választása szerint kell végrehajtani. [Szabály 2-9-2, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- V. Az A22 labdavivő előreugrik a B-csapat 1-yardos vonalánál a gólvonal elérése céljából. A birtokában lévő labda (a) megérinti a bóját; (b) a bója fölött halad el; (c) a gólvonalat keresztezi a bóján belül. Az A22 játékos ezután a talajt a pályán kívül érinti először a gólvonalon túl 3 yarddal. **DÖNTÉS:** Mindhárom esetben, (a), (b) és (c), a kísérlet eredménye TD. Az A22 játékos birtokában lévő labda mindhárom esetben áttört a gólvonal síkját. [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-d, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- VI. Az A22 labdavivő a gólvonal jobb oldalán lévő bója felé fut. A B-csapat 2-yardos vonalánál előreugrik, vagy az ellenfél egyik játékos a levegőbe löki őt. Az A22 játékos jobb kezében lévő labda az 1-yardos vonalnál keresztezi az oldalvonalat és a bóján kívül halad el, majd ezután az A22 játékos (a) megérinti a bóját a lábával vagy a bal kezével; (b) a talajt a pályán kívül érinti először a gólvonalon túl három yarddal. **DÖNTÉS:** (a) Touchdown, a gólvonal síkját meghosszabbítják, mert az A22 játékos megérintette a bóját. (b) Nem touchdown, a gólvonal síkját nem hosszabbítják meg, mert az A22 játékos nem érintette meg a bóját vagy a talajt a célterületen belül. A labdát pályán kívülinek nyilvánítják a B-csapat 1-yardos vonalánál. [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-d, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- VII. Az A22 labdavivő a gólvonal jobb oldalán lévő bója felé fut. Az A22 játékos jobb kezében lévő labda keresztezi a gólvonal meghosszabbítását a bóján kívül (a bója jobb oldalán), majd ezután az A22 játékos rá lép (a) a gólvonalra; (b) az oldalvonalra néhány centiméterrel azelőtt, hogy elérné a gólvonalat. **DÖNTÉS:** (a) Touchdown, a gólvonal síkját meghosszabbítják, mert az A22 játékos megérintette a talajt a célterületen belül. (b) Nem touchdown, a gólvonal síkját nem hosszabbítják meg. A labdát pályán kívülinek nyilvánítják ott, ahol a labda keresztezte az oldalvonalat. [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-d, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- VIII. Az A22 labdavivő a gólvonal jobb oldalán lévő bója felé fut. Az A22 játékos jobb kezében van a labda. A játékos lába megérinti a bóját, mielőtt a labda (a) elhalad a bója fölött; (b) keresztezi a gólvonal meghosszabbítását a bóján kívül (jobb oldalról). **DÖNTÉS:** (a) és (b): Nem touchdown egyik esetben sem. Mivel a bója pályán kívülinek számít, ezért a labda halottá válik abban a pillanatban, amikor a játékos lába megérinti azt. Emiatt a labda mindkét esetben halottá vált, mielőtt keresztezte a gólvonal síkját. [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-d, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- IX. Az A1 labdavivővel ütköznek és megállítják az előrehaladását (forward progress) a pályán belül a gólvonal közelében, a jobb kéznél lévő oldalvonalnál. Amikor megállították, akkor a kinyújtott jobb kezében lévő labda a gólvonal előtt (azon túl) volt (a) a bóján belül; (b) a bóján kívül. **DÖNTÉS:** (a) Touchdown. A labda halottá vált, amikor azt átnyújtotta a gólvonalon. (b) Nem touchdown, mert a játékos semmilyen testrészével sem érintette meg a bóját vagy a talajt a célterületen belül. Ebben az esetben a gólvonal síkját nem hosszabbítják meg. [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-d, Szabály 8-2-1-a pontja alapján]
- X. Az A33 labdavivő fut a B-csapat gólvonala felé. Mivel azt gondolja, hogy már beért a célterületre, az 1-yardos vonalnál kiejti a kezéből a labdát, majd tesz egy kört a célterületen, és visszafut a csapat számára fenntartott területre. Egyetlen játékos sem mutatott touchdown jelzést. Az elejtett labda még épp a játéktéren ér földet, majd begurul a célterületre. Miután a célterületen megállt a labda, és ott egyetlen játékos sem kísérelte meg birtokba venni azt, a mozdulatlan labdát a célterületen belül halottá nyilvánították. **DÖNTÉS:** Amikor egy elejtett labda (fumble) az elejtés pontja előtt mozdulatlanná válik a pályán belül, és egyetlen játékos sem kísérel meg birtokba venni azt, a labda az elejtő csapathoz tartozik az elejtés pontjában. A-csapat labdája az 1-yardos vonalon. (Szabály 7-2-5) [Szabály 8-2-1-c pontja alapján]

### 3. PARAGRAFUS: Try kísérlet

#### Pontszerzés

##### 8-3-1. SZAKASZ:

Ha a try kísérlet eredménye az egyéb alkalmakkor használt szabályoknak megfelelően TD-t, safety-t vagy field goal-t eredményezne, akkor a Szabály 8-1-1 pontértékei alapján kell megítélni a szerzett pontot vagy pontokat. (A.R. 8-3-1:I-II; A.R. 8-3-2:I-III és VI; A.R. 10-2-5:X, XII-XV)

##### *Jóváhagyott döntés 8-3-1*

- I. Egy try kísérlet során, a labdabirtoklás megszerzése után a B-csapat elejti (fumble) a labdát, amit az A-csapat egyik játékosa visszaszerez (recover) a B-csapat célterületén belül. **DÖNTÉS:** A B-csapat elejtheti (fumble) a labdát egy interception, egy elkapott vagy visszaszerzett fumble, ill. egy visszaszerzett hátra passz után. TD, két pont az A-csapatnak. (Szabály 8-3-2-d-1). [Szabály 8-3-1 pontja alapján]
- II. B19 játékos az első, aki a neutrális zóna előtt megérinti az A-csapat blokkolt try rúgását (1 pontos field goal kísérlet), amikor B19 a saját célterületén belül hozzáér (muff) a levegőben lévő rúgáshoz. Ezután a labdát az A66 játékos szerzi meg (recover) a célterületen. **DÖNTÉS:** Két pont az A-csapatnak. [Szabály 8-3-1 pontja alapján]

#### Lehetőség a pontszerzésre

##### 8-3-2. SZAKASZ:

Egy try kísérlet lehetőséget ad mindkét csapat számára egy vagy két pont megszerzésére, miközben a mérkőzés órája áll egy TD után vagy a harmadik és minden következő hosszabbításban. Ez egy olyan speciális időszaka a mérkőzésnek, amely, kizárólag büntetés-végrehajtási szempontból, tartalmazza magát a kísérletet és az előtte lévő "felkészülési" időszakot is (a labda játékra alkalmassá nyilvánítása után).

- a: A labdát az a csapat hozhatja játékba, amelyik egy 6 pontos TD-t szerzett. Ha a csapat egy olyan kísérlet során érte el a TD-t, amely közben a negyedik negyed végén lejárt az óra, vagy egy hosszabbítás második birtokolt támadássorozatában, akkor a try kísérlet elmarad abban az esetben, ha a megszerezhető pont(ok) nem befolyásolhatják a mérkőzés végkimenetelét.

##### **Kivételek:**

1. Amennyiben a pontot elérő csapat egy vagy két ponttal vezet, lemondhat a try kísérlet lehetőségéről.
  2. A try kísérletet nem kell lejátszani, ha a futó óra (mercy rule) miatt a negyedik negyed véget ér mielőtt a labdát snap-pel játékba hoznák a try kísérlethez.
- b: A try kísérlet egy normál scrimmage kísérletnek számít, amely akkor kezdődik, amikor a labdát játékra alkalmassá nyilvánították.
- c: A snap-et az ellenfél 3-yardos vonaláról kell elvégezni középről. A snap elvégezhető a hash mark-okon belül a 3-yardos vonal másik pontjáról is, vagy akár hátrébról is, ha a játék-óra 25 mp-es állása előtt, vagy bármely következő labda játékra alkalmassá nyilvánítása előtt a labdát játékba hozni jogosult csapat kéri annak áthelyezését egy másik pontra. A labdát B-csapat szabálytalansága vagy bármelyik csapat időkérése után is át lehet helyezettetni más-hová, kivéve, ha az időkérést már az A-csapat által elkövetett szabálytalanság vagy egymást semlegesítő szabálytalanságok előzték meg. (Szabály 8-3-3-a és Szabály 8-3-3-c-1). (A.R. 3-2-4:IV)
- d: A try kísérletnek vége van, amikor:
1. Az egyik csapat pontot ér el.
  2. A labda a szabályok szerint halottá válik. (A.R. 8-3-2:IV-VI)
  3. Egy elfogadott büntetés pontszerzést eredményez.
  4. Az A-csapat által elkövetett kísérletvesztéssel járó büntetést elfogadtak. (Szabály 8-3-3-c-2)

5. Ha a csapat-labdabirtoklás jogának cseréje előtt az A-csapat egyik játékosa által elejtett labdát (fumble) egy másik csapattársa (nem a labdát elejtő játékos) kapja el vagy szerzi vissza (recovery). Ebben az esetben az A-csapat nem érhet el pontot. **(A.R. 8-3-2:VIII)**

#### **Jóváhagyott döntés 8-3-2**

- I. Egy try kísérlet során a B2 játékos új lendületet ad az A-csapat által elejtett (fumble) labdának, amelyet a B-csapat egyik játékosa szerez meg a B-csapat célterületén, ahol ledöntik őt. **DÖNTÉS:** Safety! Egy pont az A-csapatnak. (Szabály 8-3-1 és Szabály 8-5-1). [Szabály 8-3-1 pontja alapján]
- II. Egy try kísérlet során a B2 játékos berúgja a B-csapat célterületére az A-csapat által elejtett (fumble) labdát, amit a B-csapat egyik játékosa szerez meg a célterületen belül, ahol ledöntik őt. **DÖNTÉS:** Egy pont safety miatt az A-csapatnak; vagy az A-csapat elfogadhatja a büntetést a szabálytalan rúgás miatt (Szabály 8-3-1 és Szabály 8-3-3-b-1) és megismételheti a kísérletet. [Szabály 8-3-1 és Szabály 8-3-3-b-1 pontja alapján]
- III. Egy egyponthoz try kísérlet során a B2 játékos blokkolja az A1 játékos rúgását. A labda nem keresztezte a neutrális zónát. Az A2 játékos felkapja a labdát, majd befut vele a B-csapat célterületére. **DÖNTÉS:** Két pont az A-csapatnak. (Szabály 8-3-1) [Szabály 8-3-1 pontja alapján]
- IV. Egy egyponthoz try kísérlet során blokkolják az A-csapat rúgását. Az A2 játékos felkapja a labdát a neutrális zóna előtt, a játéktér területén. **DÖNTÉS:** A labda halottá válik, ahol az A2 játékos felkapta azt. A try kísérletnek vége van. [Szabály 8-3-2-d-2 pontja alapján]
- V. Egy egyponthoz try kísérlet során blokkolták az A-csapat rúgását. A labdát még senki sem érintette meg a neutrális zóna előtt, majd (a) azt megszerezte (recover) a B3 játékos a saját 1-yardos vonalán; (b) az földet ért a B-csapat célterületén. **DÖNTÉS:** (a) B3 játékos előrefuthat a labdával. (b) A labda halottá vált, a try kísérletnek vége van. (Szabály 8-3-1) [Szabály 8-3-2-d-2 pontja alapján]
- VI. Egy egyponthoz try kísérlet során blokkolták az A-csapat rúgását. A labdát megszerezte a B3 játékos, aki befutott vele az A-csapat célterületére. A B3 játékos visszafutása közben a B4 játékos clipping-et csinált. **DÖNTÉS:** Nincs pontszerzés, a try kísérletnek vége van, és a büntetést a következő kickoff során hajtják végre. (Szabály 10-2-7-a és 10-2-7-b) [Szabály 8-3-1 és Szabály 8-3-2-d-2 pontja alapján]
- VII. Egy try kísérlet során a B1 játékos elfogja (interception) az A-csapat szabályos előre passzát a saját célterületén belül. Ezután előrefut vele az A-csapat célterületére, és (a) nem történik semmilyen szabálytalanság a visszafutás közben; (b) B3 játékos clipping-et csinál a visszafutás közben; vagy (c) az A2 játékos követ el szabálytalanságot a visszafutás közben. **DÖNTÉS:** (a) Két pont a B-csapatnak; (b) nincs pontszerzés, a try kísérletnek vége van, és a büntetést a következő kickoff során hajtják végre (Szabály 10-2-7-a); (c) két pont a B-csapatnak, és a büntetést a következő kickoff során hajtják végre. (Szabály 8-3-1 és Szabály 10-2-7-a és Szabály 10-2-7-b) [Szabály 10-2-7-b pontja alapján]
- VIII. Egy try kísérlet során az A1 játékos megérinti (muff) a közvetlenül kézbe kapott snap-et, amit az A2 játékos megszerez, és befut vele a B-csapat célterületére. **DÖNTÉS:** Két pont az A-csapatnak. (Szabály 2-11-2) [Szabály 8-3-2-d-5 pontja alapján]
- IX. Egy egyponthoz try kísérlet során blokkolták az A-csapat rúgását, amit a B75 játékos visszaszerez (recovered) a 2-yardos vonalnál. A B75 játékos megpróbál előrefutni a labdával, de elejti (fumble) azt. A labda begurul a célterületre, ahol a B61 megszerzi azt, majd a B61 játékost ledöntik. **DÖNTÉS:** Safety. Egy pont az A-csapatnak. (Szabály 8-1-1).

### **Szabálytalanságok egy try kísérlet során a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt**

#### **8-3-3. SZAKASZ:**

- a: **Egymást semlegesítő szabálytalanságok:** Ha mindkét csapat szabálytalanságot követett el a kísérlet során, és a B-csapat által elkövetett szabálytalanság a labdabirtoklás cseréje előtt történt, akkor a szabálytalanságok semlegesítik egymást (offsetting fouls), és a kísérletet meg kell ismételni, még abban az esetben is, ha további szabálytalanságok történnek a labdabirtoklás cseréje után. Egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls) miatt megismételt kísérletet a previous spot-ból kell végrehajtani. **(A.R. 8-3-3:II, IV-V) (A.R. 10-2-5:XI)**
- b: **B-csapat által elkövetett szabálytalanságok egy try kísérlet során:**
1. Sikeres try kísérlet esetén az A-csapat választhat: vagy eltörölteti az elért eredményt és végrehajtja a büntetést, majd megismétli a try kísérletet; vagy eltörölteti a bünteté-

seket és elfogadja a kísérlet során elért eredményt. Az A-csapat elfogadhatja az eredményt bármely személyi hiba (personal foul) és unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt megítélt büntetés elfogadása mellett. Ezt a büntetést a try kísérletet követő kickoff, vagy a hosszabbításban a succeeding spot-ból hajtják végre. **(A.R. 3-2-3:VI; A.R. 8-3-2:II; A.R. 8-3-3:I és A.R.10-2-5:IX-X)**

2. B-csapat által elkövetett szabálytalanság miatt végrehajtott büntetés után a játékot bármilyen pontról meg lehet ismételni a hash mark-on vagy hash mark-okon belülről, arról a yardvonalról vagy a yardvonal mögül, ahová a labdát a büntetés helyezte. **(A.R. 8-3-3:III)**

c: **Az A-csapat által elkövetett szabálytalanságok egy try kísérlet során:**

1. Egy sikeres try kísérlet során az A-csapat által elkövetett szabálytalanság után a kísérletet meg kell ismételni abból a pontból, ahová a büntetés a labdát helyezi. **(A.R. 8-3-3:I)**
2. Ha az A-csapat olyan szabálytalanságot követett el, amelyet kísérletvesztéssel kell büntetni, akkor a try kísérletnek vége van, a pontszerzést törölni kell, és a yardbüntetéseket a következő kickoff során nem kell végrehajtani.
3. Ha a csapat-labdabirtoklás jogának cseréje előtt az A-csapat egyik játékosa szabálytalankodik, és ezt a szabálytalanságot nem semlegesíti egy másik szabálytalanság (offsetting fouls), és a kísérlet során nincs több csapat-labdabirtoklás-csere vagy pontszerzés, akkor a büntetést a szabályok értelmében törölni kell.

d: **Büntetés végrehajtása halott labda szabálytalanság esetén:**

1. A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után, de még a snap előtt elkövetett szabálytalanságok miatt kiszabott büntetéseket még a következő snap előtt kell végrehajtani.
2. A try kísérlet során elkövetett olyan élő labda szabálytalanságok miatt kiszabott büntetéseket, amelyeket halott labda szabálytalanságként büntetnek, a kísérletet követő kickoff, vagy a hosszabbításban a következő kísérlet során a succeeding spot-ból kell végrehajtani. Ha a try kísérletet megismétlik, akkor ezeket a büntetéseket a try kísérlet megismétlése előtt kell végrehajtani. (Szabály 10-1-6) **(A.R. 3-2-3:VII)**

e: **Roughing the kicker/holder vagy running into the kicker/holder:** Ezek a szabálytalanságok élő labda szabálytalanságok.

f: **Rúgás elkapásának akadályozása (kick-catch interference):** A rúgás elkapásának akadályozása miatt megítélt büntetést a szabályok értelmében törölni kell. Az A-csapat pontszerzését törölni kell.

**Jóváhagyott döntés 8-3-3**

- I. Egy try kísérlet során az A-csapat szabályos rúgása közben a labda a levegőben van, keresztezte a neutrális zónát és még nem ért hozzá senki, amikor egy szabálytalanság történik. **DÖNTÉS:** Ha az A-csapat követte el a szabálytalanságot és a kísérlet sikertelen, valamint a B-csapat nem szerezte meg a labdát, akkor a try kísérletnek vége van. Ha az A-csapat követte el a szabálytalanságot és a kísérlet sikeres, akkor a büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani. Ha a szabálytalanságot a B-csapat követte el és a kísérlet sikeres, akkor a pontot meg kell ítélni, kivéve, ha az A-csapat választásával elfogadja a kiszabott büntetést és kétpontos kísérletet próbál meg. A try kísérletre nem érvényes a postscrimmage kick enforcement szabályozás. Egy sikeres try kísérlet során a B-csapat által elkövetett személyi hiba (personal foul) szabálytalanság miatt kiszabott büntetést a soron következő kickoff-nál, vagy a hosszabbítás során a succeeding spot-ból kell végrehajtani. Ha a kísérlet sikertelen volt, akkor az A-csapat kérheti a büntetés végrehajtását és a kísérlet megismétlését. [Szabály 8-3-3-b-1 és Szabály 8-3-3-c-1 pontja alapján]
- II. Egy try kísérlet során mindkét csapat szabálytalanságot követ el, és a B-csapat nem szerzi meg a labdabirtoklás jogát. **DÖNTÉS:** Meg kell ismételni a kísérletet a previous spot-ból. [Szabály 8-3-3-a pontja alapján]
- III. Egy try kísérlet során az A-csapat a B-csapat 3-yardos vonalának közepén áll fel, amikor egy false start szabálytalanságot követ el. A büntetés végrehajtása után a labdát a B-csapat 8-yardos vonalára helyezik. A rúgást blokkolták, de B77 játékos a neutrális zónában volt a snap pillanatában. A büntetés

miatt a labdát a B-csapat 4-yardos vonalára helyezik, és megismétlik a try kísérletet. Az A-csapat azt kéri, hogy a labdát a jobb oldali hash mark-hoz helyezték. **DÖNTÉS:** A játékvezetők a kérést elfogadják, így a labda a 4-yardos vonalon, a jobb oldali hash mark-nál lesz játékra alkalmassá nyilvánítva. [Szabály 8-3-3-b-2 pontja alapján]

- IV. Egy try kísérlet során mindkét csapat szabálytalanságot követ el mielőtt a B-csapat elfog (interception) egy előre passzt. A visszahordás során (a) a B23 játékos clipping szabálytalanságot követ el; vagy (b) az A18 játékos a sisakrácsánál fogva dönti le a labdavívót. **DÖNTÉS:** (a) és (b) esetben is egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls) történtek, és a kísérletet meg kell ismételni. [Szabály 8-3-3-a pontja alapján]
- V. Egy try kísérlet során a B79 játékos a neutrális zónában van a snap pillanatában. A B20 játékos elfog (interception) egy előre passzt, majd őt a sisakrácsánál fogva dönti le az A55 játékos. **DÖNTÉS:** Egy-egy semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls) történtek, és a kísérletet meg kell ismételni. [Szabály 8-3-3-a pontja alapján]

## Szabálytalanság egy try kísérlet során a csapat-labdabirtoklás cseréje után

### 8-3-4. SZAKASZ:

Egy try kísérlet során a csapat-labdabirtoklás cseréje után elkövetett szabálytalanságokra speciális szabályok érvényesek (Szabály 10-2-7). **(A.R. 8-3-4:I-IV)**

{10-2-7: Ezek a következők:

*Hosszabbításban vagy try kísérletek során a csapat-labdabirtoklás cseréje után elkövetett szabálytalanságok miatt megítélt büntetésekre speciális büntetés-végrehajtási eljárások érvényesek.*

- a) *Bármely csapat által elkövetett szabálytalanság miatt megítélt büntetéseket a szabályok értelmében törölni kell. (Kivéve: személyi hiba (personal foul), unsportsmanlike conduct szabálytalanság, halott labda személyi hiba (personal foul), és olyan élő labda szabálytalanságok, amelyek halott labda szabálytalanságként kerülnek büntetésre, a következő kísérlet során lesznek végrehajtva).*
- b) *A kísérlet során szabálytalanságot elkövető csapat pontszerzését törölni kell. (Kivétel: Halott labda szabálytalanságként büntetett élő labda szabálytalanság.)*
- c) *Ha mindkét csapat szabálytalankodik a kísérlet során, és a B-csapat nem szabálytalankodott a labdabirtoklás cseréje előtt, akkor a szabálytalanságok kioltják egymást, és a kísérletet nem kell megismételni. Try kísérlet esetén vége van a try kísérletnek. (Kivételek: A személyi hiba (personal foul), sportszerűtlen magatartás (unsportsmanlike conduct), halott labda személyi hiba (personal foul) szabálytalanságok és a halott labda szabálytalanságként kezelt élő labda szabálytalanságok miatt kiszabott büntetések a következő kickoff-nál, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból kerülnek végrehajtásra. Lásd Szabály 8-3-5.)}*

### Jóváhagyott döntés 8-3-4

- I. *B15 játékos elfogja (interception) az A-csapat szabályos előre passzát, és előre szalad a félpályáig, ahol az A19 játékos ledönti őt, miközben A19 a B15 játékos sisakrácsát húzza és rángatja. **DÖNTÉS:** A büntetést a következő kickoff során hajtják végre. (Szabály 10-2-7-a) [Szabály 8-3-4 pontja alapján]*
- II. *B1 játékos elfogja (interception) az A-csapat szabályos előre passzát, és előre szalad a félpályáig. A visszafutás közben a B2 játékos clipping-et csinál a B-csapat célterületén. **DÖNTÉS:** A büntetést a következő kickoff során hajtják végre. (Szabály 10-2-7-a) [Szabály 8-3-4 pontja alapján]*
- III. *Egy kétpontos try kísérlet során az A-csapat illegal shift szabálytalanságot követ el. B21 játékos viszszaszerez egy elejtett labdát (fumble-t), és visszafut vele az A-csapat célterületére. A visszafutás közben a B45 játékos clipping szabálytalanságot követ el, az A80 játékos pedig megüti az ellenfelét. **DÖNTÉS:** A pontszerzés nem érvényes, egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls) történtek, a kísérletet nem ismétlik meg, vége a try kísérletnek. Az A80 játékost ki kell zárni. [Szabály 10-2-7-c és 8-3-4 pontja alapján]*

- IV. Egy kétpontos try kísérlet során az A-csapat illegal shift szabálytalanságot követ el. A B21 játékos visszaszerez egy elejtett labdát (fumble-t), és visszafut vele az A-csapat célterületére. A visszafutás közben az A80 játékos megüti az ellenfelét. **DÖNTÉS:** A pontszerzés érvényes. Az A80 játékos kirívóan durva szabálytalansága miatt megítélt büntetést a következő kickoff során, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból kell végrehajtani. Az A80 játékost ki kell zárni. [Szabály 10-2-7-c és 8-3-4 pontja alapján]

## A try kísérlet utáni szabálytalanságok

### 8-3-5. SZAKASZ:

A try kísérlet után elkövetett szabálytalanságok miatt kiszabott büntetéseket a kísérletet követő kickoff, vagy a hosszabbításban a következő kísérlet során a succeeding spot-ból kell végrehajtani. Azonban, ha a try kísérletet megismétlik, akkor a büntetést az ismétlés előtt kell végrehajtani. (Szabály 10-1-6) (A.R. 10-2-5:XIV-XVI és A.R.3-2-3:VII)

## Következő kísérlet

### 8-3-6. SZAKASZ:

Egy try kísérlet után egy kickoff-fal kell játékba hozni a labdát, vagy a hosszabbításban a succeeding spot-ból kell azt elindítani. A hat pontos TD-t elérő csapatnak kell a kickoff-ot elvégeznie.

## 4. PARAGRAFUS: Field goal (mezőnygól)

## Field goal elérése

### 8-4-1. SZAKASZ:

- a: Egy field goal-lal pontot szerez a rúgó csapat, ha egy scrimmage rúgás során, amely lehet pattintott rúgás (drop kick) vagy állított rúgás (place kick), a labdát átjuttatja a visszahordó csapat kapufái között, a keresztléc fölött, mielőtt a scrimmage rúgás hozzáérne a rúgó csapat egyik játékosához vagy a talajhoz.
- b: Ha egy szabályos field goal kísérlet során a labda átrepül a kapufák között a keresztléc fölött, és a labda az alapon túl válik halottá, vagy ha a labdát a szél visszafújja, de nem a keresztléc fölött(!), és a labda bárhol halottá válik, akkor a field goal sikeres. A labda előrehaladásának (forward progress) meghatározásához a kapufákat és a keresztlécet **vonalként** kell értelmezni, és **nem síkként**.

## Következő kísérlet

### 8-4-2. SZAKASZ:

- a: **Sikeres field goal kísérlet:** Egy sikeres field goal után egy kickoff-fal kell játékba hozni a labdát, vagy a hosszabbításban a succeeding spot-ból kell azt elindítani. A field goal-t elérő csapatnak kell a kickoff-ot elvégeznie.
- b: **Sikertelen field goal kísérlet:**
  - 1. Ha a labdát halottá nyilvánítják, és a B-csapat játékosai közül senki sem ért hozzá a labdához miután az keresztezte a neutrális zónát, akkor a labda a B-csathoz tartozik. A hosszabbítást kivéve, a B-csapat hozhatja játékba a labdát snap-pel a következő kísérlet során a previous spot-ból, a B-csapat 20-yardos vonaláról vagy a labda halottá válásának helyéről (amelyik B-csapat számára a legelőnyösebb).
    - (a) A snap-et a 20-yardos vonalról kell elvégezni középről. A snap elvégezhető a 20-yardos vonal más pontjáról is a hash mark-okon belülről, ha a labda játékra alkalmassá nyilvánítása előtt a B-csapat kéri a labda áthelyezését.

- (b) A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után azt bármelyik csapatidőkéreése után is át lehet helyeztetni máshová, kivéve, ha ezt már az A-csapat által elkövetett szabálytalanság vagy egymást semlegesítő szabálytalanságok előzték meg.
2. Ha a labda nem keresztezi a neutrális zónát, vagy a B-csapat megérinti a labdát miután az keresztezte a neutrális zónát, akkor a scrimmage rúgásokra vonatkozó szabályokat kell alkalmazni. **(A.R. 6-3-4:II) (A.R. 8-4-2:I-VIII) (A.R. 10-2-3:V)**

#### **Jóváhagyott döntés 8-4-2**

- I. 4. & 8 a B-csapat 40-yardos vonalán. Az A-csapat field goal kísérlete a B-csapat 7-yardos vonalánál megáll a pályán. A labdát senki sem érintette meg. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája a B-csapat 40-yardos vonalán. [Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- II. 4. & 8 a B-csapat 40-yardos vonalán. Az A-csapat field goal kísérletét a B1 játékos megérintette a B-csapat 10-yardos vonalánál, majd a labda kigurult a pályáról az 5-yardos vonalra. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája a B-csapat 5-yardos vonalán. [Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- III. 4. & 8 a B-csapat 40-yardos vonalán. Az A-csapat field goal kísérlete a 3-yardos vonalra ér talajt, majd bepattan a célterületre. A célterületen belül a B-csapat egyik játékosa elkapja a levegőben lévő labdát, majd azzal együtt letérdel. **DÖNTÉS:** Touchback (Szabály 8-6-1-b). B-csapat labdája a B-csapat 20-yardos vonalán. [Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- IV. 4. & 8 a B-csapat 18-yardos vonalán. Az A-csapat sikertelen field goal kísérlete az alapvonalon keresztül elhagyja a pályát. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája a B-csapat 20-yardos vonalán. [Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- V. Az A-csapat sikertelen field goal kísérlete a neutrális zóna előtt ér földet, majd visszapattan a zónát keresztezve, ahol a B1 játékos megszerzi (recover) a labdát, és befut vele az A-csapat célterületére. **DÖNTÉS:** Touchdown. (Szabály 6-3-5). [Szabály 6-3-5 és Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- VI. 4. & 6 a B-csapat 18-yardos vonalán. Az A-csapat sikertelen field goal kísérlete a neutrális zóna előtt ér földet, majd visszapattan a zónát keresztezve a B-csapat 28-yardos vonalához, ahol a labda elhagyja a pályát, vagy az egyik csapat játékosa megszerzi azt, és ledöntik a labdával együtt. A rúgáshoz a neutrális zóna előtt senki sem ért hozzá. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 28-yardos vonalán. (Szabály 6-3-6, Szabály 6-3-7 és Szabály 8-4-2-b). [Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- VII. Az A-csapat snap-pel hozza játékba a labdát a B-csapat 15-yardos vonalánál és field goal-t kísérel meg. A rúgást blokkolják, amely ezután keresztezi a neutrális zónát és a B-csapat 12-yardos vonalán esik le a földre. Mielőtt bárki megérintené a labdát a neutrális zóna előtt, a labda visszapattan a neutrális zóna mögé, és elhagyja a pályát (a) a B-csapat 17-yardos vonalánál; (b) a B-csapat 25-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** (a) B-csapat labdája, 1. & 10 a B-csapat 20-yardos vonaláról; (b) B-csapat labdája, 1. & 10 a B-csapat 25-yardos vonaláról. (Szabály 6-3-7 és Szabály 8-4-2-b) [Szabály 6-3-7 és Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- VIII. 4. & goal a B-csapat 10-yardos vonalán. A field goal kísérletet blokkolják, így a labda a B-csapat 7-yardos vonalánál esik a talajra. Ezután a labda visszapattan a B-csapat 13-yardos vonalához, ahol a B44 játékos muff-olja azt. Végül az A44 játékos szerzi vissza (recovery) a labdát a B-csapat 11-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** A-csapatnak 1. & 10 a B-csapat 11-yardos vonalánál. A B-csapat egyik játékosa megérintett egy scrimmage rúgást, amelyik keresztezte a neutrális zónát. (Szabály 6-3-3) [Szabály 6-3-3 és Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]

## **5. PARAGRAFUS: Safety**

### **Safety-t kell ítélni**

#### **8-5-1. SZAKASZ:**

Safety-t kell ítélni:

- a: Ha a labda halottá válik a pályán kívül a gólvonal mögött, kivéve egy sikertelen előre passz esetén; vagy ha a labda egy játékos birtokában válik halottá a saját gólvonalán, a gólvonala fölött vagy a gólvonala mögött, vagy ott a szabályok értelmében válik halottá, és az adott gólvonalat védő csapat felelős azért, hogy a labda oda került. **(A.R. 6-3-1:IV) (A.R. 7-2-4:I) (A.R. 8-5-1:I-II, IV és VI-XII) (A.R. 8-7-2:II) (A.R. 9-4-1:VIII)**
- Ha kérdéses, akkor inkább touchback-et kell ítélni, nem safety-t.

### **Kivételek:**

Nem safety, ha egy játékos a saját csapatának 5-yardos vonala és saját csapatának gólvonala között:

- (a) elfog (interception) egy előre passzt vagy egy fumble-t, visszaszerzi az ellenfél fumble-jét vagy hátra passzát, elkapja vagy visszaszerzi az ellenfél egy rúgását; és
- (b) a saját eredeti lendülete beviszi őt a saját célterületére; és
- (c) a labda a saját csapatának gólvonala mögött marad, ahol azt halottá nyilvánítják a csapatának a birtokában. Ebbe beletartozik egy olyan fumble is, amely a célterületről a játéktérre jut, majd onnan a pályán kívülre kerül. (Szabály 7-2-4-b-1) vagy megáll és azt nem próbálja egyetlen játékos sem megszerezni (Szabály 7-2-5).

Ha a fenti (a)-(c) feltételek teljesülnek, akkor a labda ennek a játékosnak a csapatához tartozik abban a pontban, ahol a játékos a labdát birtokba vette.

- b: Ha egy elfogadott büntetés a labdát a vétkes csapat gólvonalára vagy a gólvonala mögé helyezi. **(Kivétel: Szabály 10-2-7-c {hosszabbításban vagy try során labdabirtoklás cseréje után, ha mindkét csapat szabálytalankodik, de B nem a labdabirtoklás cseréje előtt, akkor ezek kioltják egymást és nem kell megismételni} és Szabály 10-2-7-a {hosszabbításban vagy try során labdabirtoklás cseréje után elkövetett szabálytalanság miatti büntetéseket a personal foul és unc kivételével törölni kell}) (A.R. 8-5-1:III és V) (A.R. 10-2-2:VI)**

### **Jóváhagyott döntés 8-5-1**

- I. Az A10 játékost a snap megkapása után a saját célterületén belül ledöntik. A birtokában lévő labda a gólvonalon fekszik ekkor úgy, hogy a labda legelső pontja a játéktér területén van. **DÖNTÉS:** Safety. A halott labda egy része a labdavívó csapatának gólvonalán van. [Szabály 2-9-2, Szabály 4-2-4-a, Szabály 5-1-3-a-1, Szabály 8-5-1-a pontja alapján]
- II. Egy scrimmage rúgás, amely nem keresztezte a neutrális zónát; vagy egy scrimmage rúgás, amely keresztezte a neutrális zónát, és először a B-csapat egyik játékosa érintette meg; vagy egy scrimmage rúgás megérintetlen maradt és visszapattan az A-csapat célterületére, és ott halottá vált az A-csapat birtokában. **DÖNTÉS:** Safety (Szabály 8-7-2-a). [Szabály 8-5-1-a és Szabály 8-7-2-a pontja alapján]
- III. B1 játékos elfog (interception) egy szabályos előre passzt (nem try kísérlet során) mélyen a saját célterületén belül, majd elindul előre, de nem jut ki a saját célterületéről, és ott ledöntik. A visszafutás közben a B2 játékos clipping-et csinál az A1 játékos ellen a célterületen. **DÖNTÉS:** Safety, mivel a büntetés a labdát a B-csapat birtokában a célterületen belül hagyja. [Szabály 8-5-1-b pontja alapján]
- IV. B1 játékos elfog (interception) egy passzt vagy egy elejtett labdát (fumble), vagy elkap egy scrimmage rúgást vagy kirúgást a saját 5-yardos vonala és a gólvonal között, majd a lendülete beviszi őt a célterületre. A labda a célterületen belül marad, és azt a célterületen belül nyilvánítják halottá a B-csapat birtokában. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája a passz vagy fumble elkapásának/elfogásának (interception), vagy a rúgás elkapásának helyén. A döntés ugyanez lenne, ha a B1 játékos visszaszerez (recover) egy elejtett labdát (fumble), egy hátra passzt vagy rúgást ugyanilyen körülmények között. [Szabály 8-5-1-a pontja alapján]
- V. B1 játékos elfog (interception) egy passzt vagy egy elejtett labdát (fumble); vagy elkap egy scrimmage rúgást vagy kirúgást a saját 5-yardos vonala és a gólvonal között, majd a lendülete beviszi őt a célterületre. A labda halottá nyilvánítása előtt a B2 játékos clipping-et csinál a célterületen belül. B1 játékos nem jut ki a célterületről, és a labda halottá válik. **DÖNTÉS:** Safety a büntetés miatt! A basic spot az érintett futás végpontja: ebben az esetben a labdaszerzés helye, ami az 5-yardos vonal és a gólvonal között van. A szabálytalanság a basic spot mögött történt, tehát a büntetést a szabálytalanság helyétől kell végrehajtani. [Szabály 8-5-1-b pontja alapján]
- VI. Az A-csapat elejtett labdája (fumble) vagy hátra passza leesett a földre. A B-csapat egyik játékosa megérinti (muff) a labdát miközben megkísérli megszerezni azt. Ezután a labda keresztezi az A-csapat gólvonalát, és ott az A-csapat egyik játékosa rávetődik, vagy a labda elhagyja a pályát a célterületnél. **DÖNTÉS:** Safety. A labda eredeti lendülete a labda elejtéséből (fumble) vagy a hátra passzból származik (Szabály 8-7-2-a). [Szabály 8-5-1-a és Szabály 8-7-2-a pontja alapján]
- VII. Az A36 játékos punt-olni akar a saját gólvonala mögül, de csak megérinti (muff) a labdát. A labda visszaszerzése (recover) után az A36 játékos hozzáér az oldalsó vonal és a gólvonal metszéspontjában lévő bójához. **DÖNTÉS:** Safety, kivéve, ha a labda teljes terjedelmével a gólvonal előtt van a bója vagy az oldalsó vonal megérintésének pillanatában. A labda halottá válik a legelőrébb lévő pontjában, amikor

- az A36 labdavivő megérinti a bóját vagy az oldalvonalat. (Szabály 2-31-3 és Szabály 4-2-4-d). [Szabály 2-31-3-c, Szabály 4-2-4-d és Szabály 8-5-1-a pontja értelmében]
- VIII. B40 játékos elfog (interception) egy passzt a B-csapat 4-yardos vonalánál. A lendülete beviszi őt a célterületre, miközben az 1-yardos vonalnál elejti (fumble) a labdát. (a) B40 játékos - aki elejtette a labdát - visszaszerzi (recover) azt a célterületen, ahol az halottá válik; (b) B45 játékos, egy csapattárs visszaszerzi (recover) azt a célterületen, ahol a labda halottá válik. **DÖNTÉS:** Safety mindkét esetben, (a) és (b). [Szabály 8-5-1-a és Szabály 8-7-2-a pontja alapján]
- IX. B47 játékos elfog (interception) egy passzt a B-csapat 3-yardos vonalánál. A lendülete beviszi őt a célterületre, ahol elejti (fumble) a labdát. A labda visszagurul a játéktérre. Az A33 játékos visszaszerzi (recover) a labdát a 2-yardos vonalánál, de ütközik vele, amitől ő is elejti (fumble) a labdát. A labda ezután begurul a célterületre, majd az alapvonalon túl elhagyja a pályát. **DÖNTÉS:** Touchback. B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 20-yardos vonaláról. A lendület kivételre vonatkozó szabály csak akkor alkalmazható, ha a labda a célterületen marad és ott nyilvánítják halottá. (Szabály 8-6-1) [Szabály 8-5-1-a pontja alapján]
- X. 3. & 5 a B-csapat 20-yardos vonaláról. B44 defensive back elfog (interception) egy előre passzt a saját célterületén. Miközben még mindig a célterületen tartózkodik, B44 elejti (fumble) a labdát. A labda előre gurul a játéktér területére, majd a nagy kavardástól a labda visszakérül a célterületre, ahol (a) B44 játékos visszaszerzi (recovery) azt és ledöntik; (b) a labda a pályán kívülre kerül az alapvonalat keresztezve. **DÖNTÉS:** Az (a) és (b) esetben is safety, 2 pont az A-csapatnak! A labda a második alkalommal a B44 játékos fumble-je miatt kerül a célterületre. A labda megszerzése miatt kialakult kavardás nem ad új lendületet a labdának. A lendület kivétel szabály nem alkalmazható, mert a labda nem maradt a célterületen belül. (Szabály 8-7-2) [Szabály 8-5-1-a pontja alapján]
- XI. 4. & goal a B-csapat 8-yardos vonalán. A44 labdavivővel B-csapat 5-yardos vonalán ütköznek, amitől elejti (fumble) a labdát. Miután a labda érintette a talajt, B54 beleüt a labdába (batting) a B-csapat 3-yardos vonalán, amely így a B-csapat célterületére kerül. Ezután A88 visszaszerzi (recover) a labdát, miközben a labda még mindig a célterületen van. **DÖNTÉS:** Safety, 2 pont az A-csapatnak! B54 játékos labdaelütése (batting) nem szabálytalan, mert hátrafelé üti a labdát (Szabály 9-4-1-c), de új lendületet ad a labdának és így ő lesz a felelős, amiért a labda a saját gólvonala mögé kerül (Szabály 8-7-2-b-1). Amikor A88 visszaszerzi a labdát, a negyedik kísérlet fumble szabály miatt a labdát halottnak kell nyilvánítani (Szabály 7-2-2-a Kivétel 2). A döntés safety, mert a labda a szabályok értelmében halottá válik B-csapat célterületén, és B54 a felelős a labda odakerüléséért (Szabály 8-5-1-a). A safety szabály és a negyedik kísérlet fumble szabály itt látszólag ellentmondásban áll, de a safety szabály szelleme és szándéka rendkívül specifikus erre a play-re, és ez felülírja a negyedik kísérlet fumble szabályt, amely általánosságban írja le, hogyan kell kezelni az A-csapat visszaszerzéseit (recovery) a negyedik kísérletek során. [Szabály 8-5-1-a pontja alapján]
- XII. Egy safety után az A-csapat óriási szélben kirúgja a labdát egy punt-tal a saját 20-yardos vonaláról. A szél visszafújja a labdát a rúgó feje fölé, majd lepattan az A-csapat 15-yardos vonalán. A rúgás begurul az A-csapat célterületére, ahol megáll. Ebben a furcsa helyzetben egyetlen játékos sem kísérli meg a labda visszaszerzését, ezért azt halottá nyilvánítják. **DÖNTÉS:** Safety. Szabály 8-5-1-a felülírja a Szabály 8-2-1-c alkalmazását {ez utóbbi egyébként sem vonatkozik rúgásokra}. [Szabály 8-5-1-a pontja alapján]

## Rúgás egy safety után

### 8-5-2. SZAKASZ:

Egy safety után a labda a safety-t elszenvedő csapathoz tartozik a saját 20-yardos vonalánál, és ennek a csapatnak a hash mark-ról vagy azon belülről kell játékba hozni a labdát egy kirúgással, amely lehet punt, pattintott rúgás (drop kick) vagy állított rúgás (place kick). (**Kivétel:** Egy try kísérlet esetén, valamint hosszabbításban a hosszabbításra vonatkozó szabályok miatt.)

## 6. PARAGRAFUS: Touchback

### Touchback-et kell ítélni

#### 8-6-1. SZAKASZ:

Touchback-et kell ítélni:

- a: Ha a labda halottá válik a pályán kívül egy gólvonal mögött, kivéve, ha egy sikertelen előre passz történt, vagy ha a labda egy játékos birtokában válik halottá a saját gólvonalán, a gólvonala fölött vagy a gólvonala mögött, és az adott gólvonalat támadó csapat felelős azért, hogy a labda odakerült. (Szabály 7-2-4-b) **(A.R. 7-2-4:I; A.R. 8-6-1:I-III)**
- b: Ha a labda egy rúgás után halottá válik a szabályok szerint a védekező csapat gólvonala mögött, és a támadó csapat felelős azért, hogy a labda odakerült. **(Kivétel: Szabály 8-4-2-b {a sikertelen field goal kísérletekről}) (A.R. 6-3-4:III)**

#### **Jóváhagyott döntés 8-6-1**

- I. Az A-csapat által elejtett (fumble) labda megérinti a B-csapat gólvonala és az oldalon metszésponthoz álló bóját. **DÖNTÉS:** Touchback. B-csapat labdája a B-csapat 20-yardos vonalán. (Szabály 7-2-4-b és Szabály 4-2-3-b). [Szabály 2-31-3-c, Szabály 7-2-4-b és Szabály 8-6-1-a pontja alapján]
- II. B1 játékos elfogja (interception) az A-csapat szabályos előre passzát a saját célterületén belül, majd ezután az A1 játékos kitepi a kezéből a labdát a B-csapat célterületén belül. **DÖNTÉS:** Touchdown. A labda nem válik automatikusan halottá az elfogás (interception) után, de halottá válik, amikor az A1 játékos birtokba veszi azt. Ha a játékező döntése értelmében az elkapás után érzékelhető idő elteltevel nem kísérelték meg a visszafutást, akkor touchback-et kell ítélni. [Szabály 8-6-1-a pontja alapján]
- III. 3. & 5 a B-csapat 20-yardos vonaláról. B44 defensive back elfog (interception) egy előre passzt a saját célterületén. Miközben még mindig a célterületen tartózkodik, B44 elejti (fumble) a labdát. A labda előre gurul a játéktér területére, ahol a nagy kavargásban az A33 játékos berúgja a labdát a célterületre, és az az alapvonalon keresztül hagyja el a pályát. **DÖNTÉS:** First & 10 a B-csapatnak a B-csapat 30-yardos vonaláról. A kísérlet végeredménye touchback. A szabálytalan rúgás miatt megítélt 10 yard büntetés végrehajtásának pontja a basic spot, ami a B-csapat 20-yardos vonala. Azért touchback a kísérlet eredménye, mert az A33 játékos rúgása új lendületet adott a labdának. (Szabály 2-16-1-a, Szabály 8-7-1, Szabály 10-2-2-d-2-a) [Szabály 8-6-1-a pontja alapján]

### **Snap egy touchback után**

#### **8-6-2. SZAKASZ:**

Egy touchback után a labda a gólvonalat védő csapathoz tartozik a saját 20-yardos vonalánál, kivéve, ha a touchback egy kirúgás következtében valósul meg, amikor a labda a B-csapathoz tartozik a saját 25-yardos vonalán. A labdát a hash mark-ról vagy azon belülről kell játékba hozni egy snap-pel. **(Kivétel: A hosszabbításra vonatkozó szabályok szerint a hosszabbításban.)** A snap-et a hash mark-ok között kell elvégezni középről. A snap elvégezhető a megfelelő vonal más pontjáról is a hash mark-ról, vagy azon belülről, ha a játék-óra 25 mp-es állása előtt, vagy bármely következő labda játékra alkalmassá nyilvánítása előtt a labdát játékba hozni jogosult csapat kéri annak áthelyezését. A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után azt bármelyik csapat időkérése után is át lehet helyezni máshová, kivéve, ha ezt már az A-csapat által elkövetett szabálytalanság vagy egymást semlegesítő szabálytalanságok előzték meg.

## **7. PARAGRAFUS: Felelősség és lendület (impulzus)**

### **Felelősség**

#### **8-7-1. SZAKASZ:**

Az a csapat felelős a labda pályán kívülre kerüléséért egy gólvonal mögött, vagy azért, mert a labda egy játékos birtokában halottá vált a saját gólvonalán, a gólvonal fölött vagy a gólvonal mögött, amelyik csapat játékosa a labdát vitte vagy amelyik csapatnak a játékosa egy olyan impulzust adott a labdának, amely a gólvonalra, a gólvonal fölé vagy gólvonalon keresztül juttatta azt, vagy amelyik csapatnak a játékosa felelős egy szabad labda gólvonalra, a gólvonal fölé vagy gólvonal mögé kerüléséért.

## Eredeti lendület

### 8-7-2. SZAKASZ:

- a: Az a játékos felelős a labda kezdeti impulzusáért, lendületéért, aki a labdát rúgta, dobta (passzolta), snap-pelte vagy elejtette (fumble), amely meghatározza a labda mozgását bármelyik irányba, még akkor is, ha a mozgás iránya megváltozott vagy akár megfordult azért, mert a labda földet ért, vagy egy játékvezetőhöz vagy egy másik játékoshoz hozzáért. **(A.R. 6-3-4:III; A.R. 8-5-1:II, VI és VIII; A.R. 8-7-2:I-IV)**
- b: Az eredeti lendület elfogy, és a labda mozgásának felelőssége átszáll arra a játékosra, aki:
1. Belerúg egy olyan labdába, amelyik nincs egy játékos birtokában sem, vagy beleüt (batting) egy olyan szabad labdába, amelyik már érintette a talajt.
  2. A labda mozdulatlanvá válása után új impulzust ad a labdának annak bármilyen megérintésével, kivéve a „kényszerű” labdaérintést (Szabály 2-11-4-c).
- c: A szabad labda megtartja eredeti státuszát, ha egy új impulzust kap (vagyis: továbbra is szabad labda marad).

### Jóváhagyott döntés 8-7-2

- I. Az A1 labdavívó fut a B-csapat gólvonala felé, mikor elejti a labdát (fumble), amint a B1 játékos kiüti a kezéből azt, vagy amint hátulról ledönti őt. Mindkét esetben a labdabirtoklást kevéssel azelőtt veszíti el az A1 játékos, hogy elérné a gólvonalat. Ezután a labda bepattan a B-csapat célterületére, és ott a B-csapat megszerzi azt. **DÖNTÉS:** Touchback! Az eredeti lendület a labdát elejtő játékostól (A-csapat) származik. (Szabály 8-6-1-a). [Szabály 7-2-4-b és Szabály 8-7-2-a pontja alapján]
- II. Az A-csapat valamely rúgása után a labda földet ért, majd a B-csapat egyik játékosa beleüt a labdába (batting), amely így keresztezi a B-csapat gólvonalát. A célterületen a labdát a B-csapat egyik játékosa megszerzi (recover), és a játékos a labda birtokában földre kerül, vagy a labda itt kimegy a pályáról. **DÖNTÉS:** Új lendületet adott a B-csapat játékosa. Safety, két pont az A-csapat javára. A rúgás elütését úgy kell tekinteni, hogy az megsemmisítette a rúgás eredeti lendületét és új impulzust adott a labdának. Azonban, ha csupán megérintették vagy megpattant valakin a rúgás, vagy a rúgott labda neki-pattan egy játékosnak, akkor az nem semmisíti meg a rúgás eredeti lendületét (Szabály 8-5-1-a). [Szabály 8-5-1-a és Szabály 8-7-2-a pontja alapján]
- III. Az A-csapat punt-ol. A labdát megérinti a B-csapat egyik játékosa (nem adott új lendületet), majd a labda keresztezi a B-csapat gólvonalát. A B-csapat egyik játékosa rávetődik a labdára, vagy a labda elhagyja a pályát a célterületen keresztül. **DÖNTÉS:** Touchback. Ugyanez a döntés érvényes akkor is, ha a labda a levegőben repülve megérinti a B-csapat egyik játékosát, vagy csupán megpattan, miközben megpróbálták elkapni a rúgást. A B-csapat ilyenkor visszaszerezheti (recover) és előreviheti a labdát; vagy touchback, ha a B-csapat labdát birtokló játékosát a célterületen ledöntik, vagy a játékos a labdával elhagyja a pályát a gólvonal mögött. (Szabály 8-6-1-a). [Szabály 8-7-2-a pontja alapján]
- IV. A-csapat kirúgása a saját 35-yardos vonaláról. A labda a B-csapat 3-yardos vonalán gurul, amikor a B10 játékos berúgja a labdát a célterületre és az elhagyja a pályát az alapvonalon túl. **DÖNTÉS:** A kísérlet eredménye safety, mivel a B10 játékos új lendületet adott a labdának. Szabálytalanság a B-csapat által: szabálytalan rúgás (illegal kick) miatt. Ha a büntetést (10 yard) elfogadják, akkor az A-csapat megismétli a rúgást az A-csapat 45-yardos vonaláról. (Szabály 9-4-4 és Szabály 10-2-2-d-4). [Szabály 8-7-2-a és Szabály 9-4-4 pontja alapján]

## 9. SZABÁLY - Játékosok és szabályok által érintett más személyek viselkedése

### 1. PARAGRAFUS: Személyi hibák (personal fouls)

Az ebben a fejezetben szereplő összes szabálytalanság (hacsak nincs külön megjelölve) és minden egyéb szükségtelenül durva cselekedet személyi hibának (personal foul) minősül. Fegyelmi bizottsági vizsgálatot szükségessé tévő kirívóan durva szabálytalanság esetén a Szabály 9-6 pontja alapján kell eljárni. A másként jelzettekén kívül az összes személyi hiba (personal foul) szabálytalanság büntetése a következők:

**BÜNTETÉS: Personal foul. 15 yardos büntetés.**

**Halott labda szabálytalanság esetén: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból;**

**B-csapat szabálytalansága esetén: Automatikus first down, ha ez nem ütközik más szabályba.**

**Az A-csapat által a neutrális zóna mögött elkövetett élő labda személyi hiba (personal foul) szabálytalanság miatt kirótt büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani. Safety-t kell ítélni, ha az élő labda szabálytalanság az A-csapat gólvonala mögött történt. [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 vagy S46: PF-\*]**

**A kirívóan durva szabálytalanság elkövetőjét ki kell zárni. [S47: DSQ]**

**Az A-csapat által egy scrimmage rúgás vagy kirúgás során elkövetett szabálytalanság esetén: a büntetést végre lehet hajtani a previous spot-ból, vagy amennyiben a scrimmage rúgás keresztezi a neutrális zónát, abból a pontból, ahol a halott labda a B-csaphoz tartozik a kísérlet végén (a field goal kivételével). (Szabály 6-1-8 és 6-3-13 {ugyanerről})**

**B-csapat személyi hiba (personal foul) szabálytalansága egy szabályos előre passz-játék során (Szabály 7-3-12 és Szabály 10-2-2-e {ugyanerről}): a büntetést az utolsó futás végétől kell végrehajtani, ha ez a futás a neutrális zóna előtt ért véget és nem történt csapat-labdabirtoklás cseréje a kísérlet során. Ha a passz sikertelen vagy a passzt elfogták (intercepted), vagy ha csapat-labdabirtoklás cseréje történt a kísérlet során, akkor a büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani.**

#### **Kirívó személyi hiba szabálytalanságok**

##### **9-1-1. SZAKASZ:**

A mérkőzés előtt, a mérkőzés közben, vagy a játékrészek között elkövetett kirívóan durva szabálytalanságok kizárást vonnak maguk után. (Szabály 2-10-3 {*a kirívóan durva személyi hiba szabálytalanság definíciója*}) A B-csapat játékosa által elkövetett kirívóan durva személyi hiba (personal foul) first down-t is eredményez az ellenfélnek, ha az más szabállyal nem áll ellentétben.

#### **Ütések és a gáncsolás**

##### **9-1-2. SZAKASZ:**

- a: A szabályok hatálya alá tartozó személyek közül senki sem rúghatja meg az ellenfelét térdel; nem ütheti meg az ellenfél sisakját (a sisakrácsot is beleértve), nyakát, arcát vagy bármely más testrészét kinyújtott alkarral, könyökkel, ököllel, tenyérrel, sarokkal, kézfejjel vagy tenyerének élével; és nem lehet belevájni az ellenfélbe. **(A.R. 9-1-2:II, IV)**
- b: A szabályok hatálya alá tartozó személyek közül senki sem rúghatja meg az ellenfelét a lábfejjel vagy a lábának térd alatti részével.
- c: Nem lehet gáncsolni. Gáncsolásnak minősül az alsó lábszár vagy lábfej szándékos használatával az ellenfél térd alatti akadályozása. (Szabály 2-28 {ugyanerről}) **(A.R. 9-1-2:I)**

### **Jóváhagyott döntés 9-1-2**

- I. Egy védőjátékos kitarthatja a lábfejét és elgáncsolja ellenfelét. (a) Az ellenfél egy passzútvonalat futó wide receiver. (b) Az ellenfél a labdavívó. **DÖNTÉS:** Mindkét esetben: (a) és (b): személyi hiba (personal foul) szabálytalanság - gáncsolás. Büntetés: 15 yard büntetés és automatikus első kísérlet. [Szabály 9-1-2-c pontja alapján]
- II. Az A1 labdavívó játékos kinyújtott alkarral megüti a tackle-t végrehajtó B6 játékost éppen a szerelés előtt. **DÖNTÉS:** Personal foul. Büntetés: 15 yard büntetés. A büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani, ha a szabálytalanság a neutrális zóna mögött történt. A kirívóan durva játékost ki kell zárni. Safety-t kell ítélni, ha a szabálytalanság az A-csapat gólvonala mögött történt. [Szabály 9-1-2-a pontja alapján]
- III. Az A11 játékos egy sikeres passzt dob A88 játékosnak, akit a játéktéren belül, a neutrális zónán túl a földre visznek. A kísérlet közben zászlót dobna B88 defensive end-re az A79 játékos ellen elkövetett personal foul miatt. **DÖNTÉS:** A 15 yardos büntetést onnan kell végrehajtani, ahol az A88 játékost ledöntötték. (Szabály 7-3-12 {arról, hogy sikeres előre passz esetén B személyi hibát az utolsó futás végétől kell kimérni, ha ez a neutrális zóna előtt ért véget, és Szabály 9-1- Büntetés}) [Szabály 10-2-2-e és Szabály 7-3-12 pontja alapján]
- IV. 1&10 az A csapat 25 yardos vonalán. B21 játékos közeli emberfogásra (press coverage) helyezkedik és a snap-nél megüti A88 receiver-t annak facemask-jánál. A88 ezért nem tudja megfutni az útvonalát. A12-őt sack-elik 7 yarddal a neutrális zóna mögött. **DÖNTÉS:** B21 személyi hiba (personal foul) szabálytalansága A88 megütéséért. Az A csapat 1&10-zel fog következni az A-csapat 40-yardos vonaláról. Ennél a cselekedetnél a folyamatos kontaktus az ellenfél arcával, sisakjával (a sisakrácsot beleértve) vagy nyakával nem szükséges feltétel a Szabály 9-1-8-a pontja alapján. [Szabály 9-1-2-a pontja alapján]

## **Támadás (targeting) - erőteljes kontakt a sisak tetejével**

### **9-1-3. SZAKASZ:**

Egyetlen játékos sem támadhatja (targeting), és nem érintkezhet erőteljes kontaktussal az ellenfélén a saját sisakjának tetejével. A sisak teteje a sisak felső szegmense, azaz a sisak csúcsától mért 15 cm sugarú kör. A szabálytalanság bekövetkeztéhez a targeting legalább egy feltételének teljesülnie kell (Szabály 2-35 {a targetingről}). **(A.R.9-1-3:I)**

**BÜNTETÉS:** Kirívóan durva szabálytalanság. A 15 yardos büntetés mellett automatikus kizárás. A 15 yardos büntetést nem kell végrehajtani, ha a videóbíró visszavonta a kizárást. [S38, S24 és S47: PF-TGC/DSQ]

### **Jóváhagyott döntés 9-1-3**

- I. Az A12 előre passzoló játékos a szerelési zónán belül (tackle box) tartózkodik és üresen lévő elkapót keres. Mielőtt, vagy éppen abban a pillanatban, amikor az A12 játékos elengedi a labdát a B79 játékos előre ugorva megüti őt oldalról a bordáinál/combjánál/térdénél a sisakjának tetejével. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság. A B79 játékos erőteljes kontaktussal támadja (targeting) ellenfelét a saját sisakjának tetejével. 15 yard büntetés és first down. B79 játékost automatikusan ki kell zárni. [Szabály 9-1-3 pontja alapján]

## **Támadás (targeting) - erőteljes kontakt egy védtelen játékos fejénél vagy a nyak környéki területnél**

### **9-1-4. SZAKASZ:**

Egyetlen játékos sem támadhatja (targeting) és nem érintkezhet erőteljes kontaktussal az ellenfél egy védtelen játékosának (Szabály 2-27-14) fejénél vagy nyakánál, illetve nyaka környékén (vállai felett) sisakkal, alkarral, kézzel, ököllel, könyökkel vagy vállakkal. A szabálytalanság bekövetkeztéhez a targeting legalább egy feltételének teljesülnie kell (Szabály 2-35 {a targetingről}). **(A.R.9-1-4:I-VI)**

**BÜNTETÉS:** Kirívóan durva szabálytalanság A 15 yardos büntetés mellett automatikus kizárás. A 15 yardos büntetést nem kell végrehajtani, ha a videóbíró visszavonta a kizárást. [S38, S24 és S47 : PF-TGT/DSQ]

### Jóváhagyott döntés 9-1-4

- I. Az A83 elkapó játékos éppen felugrott és elkapott egy előre passzt. Amikor az A83 játékos éppen próbálja visszanyerni egyensúlyát, akkor a B45 játékos elugrik, és vállával vagy a sisakjával ütközik az A83 játékos vállai feletti területen. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság. A B45 játékos erőteljes kontaktussal támadja (targeting) az ellenfél egy védtelen játékosát annak válla felett. 15 yard büntetés és first down. B45 játékost automatikusan ki kell zárni. [Szabály 9-1-4 pontja alapján]
- II. Az A20 játékos a támadó fal végét megkerülve bevág és elindul egyenesen előre. Ekkor lehajtja fejét és (a) véletlenül ütközik a B89 játékoskal (defensive end); vagy (b) szándékosan támadja B89 játékost, miközben az megpróbálja ledönteni őt. B89 feje fent van és az ütközés során a játékosok sisakjai találkoznak és érintkeznek. **DÖNTÉS:** (a) Nincs szabálytalanság. Sem az A20, sem a B89 nem védtelen játékos, valamint egyik játékos sem támadja (targeting) az ellenfelét a Szabály 9-1-3 pontja értelmében. (b) A20 játékos targeting szabálytalansága. Mikor A20 úgy dönt, hogy a fejét használva támadja ellenfelét, A20-at a Szabály 9-1-3 pontja alapján kell megítélni. [Szabály 9-1-4 pontja alapján]
- III. A második félidőt nyitó kickoff során az A44 játékos a B-csapat 45-yardos vonalánál fut előre a visszahordás levédekezéséhez, amikor a visszahordás során B66 játékos elrugaszkodik és ütközik A44 játékos testének oldalról, egy vak-oldali (blind-side) blokkal. B66 játékos első kontaktusa az alkarjával történik az A44 játékos (a) nyakánál; (b) felkarjánál vagy vállánál. **DÖNTÉS:** (a) B66 játékos szabálytalan blind-side block és targeting szabálytalansága, egy védtelen játékos fejének vagy a nyak környéki területének támadása erőteljes kontaktussal. Büntetés: 15 yard a futás végétől. B66 játékost automatikusan ki kell zárni. (b) Szabálytalan blind-side block szabálytalanság. Nincs targeting szabálytalanság, mert a B66 általi kontaktus nem a fej és nyak környékén történik. (Szabály 2-27-14 {a védtelen játékosról}) [Szabály 9-1-4 pontja alapján]
- IV. A12 játékos, aki általában irányító (QB) pozícióban játszik, elkapó pozícióban áll fel a backfield-en, és az A33 játékos 5-yarddal a snapper mögött helyezkedik el shotgun formációban. A33 játékos A12 irányába dobott passzát elfogják (intercepted). A visszahordás során B55 játékos elrugaszkodik és ütközik A33 játékoskal, annak sisakjának oldalát eltalálva. **DÖNTÉS:** B55 játékos szabálytalansága, támadás (targeting) és erőteljes kontaktus az ellenfél egy védtelen játékosának fejénél. A Szabály 2-27-14 pontjának értelmében A33 védtelen játékos, mivel irányító pozícióban játszott a kísérlet során. [Szabály 9-1-4 pontja alapján]
- V. A81 játékos messze a formáció szélének bal oldalán helyezkedik el, B89 defensive end pozíciójának külső oldalán. Egy A81 játékos irányába történő sweep play során B89 balra mozdul, hogy a labdavivőt figyelje, és emiatt az A81 játékos kiesik a látóteréből. Ezután A81 bevág, elrugaszkodik és alkarjával erőteljes kontaktussal ütközik B89 játékoskal annak nyakánál. **DÖNTÉS:** „Blind-side block with targeting” szabálytalanság. A Szabály 9-1-4 pontja értelmében 15 yard büntetés, A81 játékost automatikusan ki kell zárni a mérkőzésből. B89 védtelen játékos vakoldali (blind-side) támadással szemben. (Szabály 2-27-14) [Szabály 9-1-4 pontja alapján]
- VI. A33 játékos labdavivő megtett néhány yardot, majd két védőjátékos megragadta és futását megállította. Az előrehaladás (forward progress) már megállt és visszatolják, de a labdát még nem nyilvánították halottá. B55 linebacker leguggol és erőteljesen elrugaszkodva alkarjával ütközik A33 sisakjának oldalával. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság (targeting) B55 játékosnál. Büntetés: 15 yard, B55 játékost automatikusan ki kell zárni a mérkőzésből. A33 védtelen játékos, mivel több ellenfél megragadta, és az előrehaladása (forward progress) már megállt. (Szabály 2-27-14) [Szabály 9-1-4 pontja alapján]
- VII. A88 elkapó éppen csak elkapta a labdát, amikor B55 védőjátékos elrugaszkodik, és a vállával és alkarjával nekiütközik A88 felsőtestének. A back judge zászlót dob fej és nyak környéki targeting miatt, és kizárják B55 játékost. A referee bejelenti a büntetést, majd a játékot a videóbíróval visszanezik. **DÖNTÉS:** A videóbíró megállapítja, hogy nem volt erőteljes ütközés a fej és nyak környéki területen, ezért visszavonják az ítéletet B55 kizárásáról. A referee bejelenti, hogy nem volt szabálytalanság, B55 játékost nem zárták ki és a 15 yardos büntetés sem lesz végrehajtva.
- VIII. B44 visszahordó játékos egy punt elkapásához helyezkedik a pályán. A88 játékos előrefut a pályán a visszahordás levédekezéséhez, majd elrugaszkodik és a vállával, valamint a sisakjának oldalával nekiütközik B44 felsőtestének egy pillanattal a labda érkezése előtt. A side judge és a field judge zászlót dob, és jelenti a referee-nek, hogy A88 játékos kick-catch interference-t és targeting (erőteljes kontakt egy védtelen játékos fejével vagy a nyak környéki területtel) szabálytalanságot követett el. A referee bejelenti a kick-catch interference-t targeting-gel együtt. A játékot a videóbíró visszanezi. **DÖNTÉS:** A videóbíró megállapítja, hogy nem volt erőteljes ütközés a fej és nyak környéki területen, ezért visszavonják a kizárást. A referee bejelenti a kizárás visszavonását, valamint azt, hogy a kick-catch interference miatti 15 yardos büntetést végre fogják hajtani.

- IX. Egy punt visszahordása során B44 vállal nekiütközik A66-nak a vakoldalról. Az ütközés A66-ot az oldalán, a vállai alatt éri. **DÖNTÉS:** Blind-side block szabálytalanság. A66 védtelen játékos, mivel B44 a vak oldalról blokkol. Ugyanakkor ez nem targeting szabálytalanság, mivel az erőteljes kontaktus nem a fej/nyak részen éri.

## Clipping

### 9-1-5. SZAKASZ:

Nem lehet clipping-et csinálni. (Szabály 2-5 {a clipping definíciója: clipping-nek minősül az a blokk, amikor az eredeti kontaktus ereje az ellenfél játékosát hátulról a derék vonalánál vagy az alatt éri.})

#### Kivételek:

1. Az a támadó játékos, aki a snap pillanatában a scrimmage vonalon helyezkedett a szabad blokkolási zónán (free blocking zone, Szabály 2-3-6) belül, az csinálhat szabályos clipping-et a szabad blokkolási zónán belül, az alábbi megkötésekkel:
  - (a) a szabad blokkolási zónán (free blocking zone) belül tartózkodó játékos nem blokkolhatja úgy az ellenfelét, hogy a blokk eredeti iránya a játékos háta mögött és annak a térdénél vagy a térde alatt van.
  - (b) a szabad blokkolási zónán (free blocking zone) belül a scrimmage vonalon helyezkedő játékos, miután elhagyta a zónát, már nem térhet oda vissza szabályosan clipping-et csinálni.
  - (c) egyetlen játékos sem szegheti meg a Szabály 9-1-6 (derék alatti blokkolás) előírásait
2. Amikor egy játékos hátat fordít egy potenciális blokkolónak, aki megkezdte a blokkolási folyamatot, meghatározta a mozgásának irányát vagy a mozdulatát.
3. Amikor egy játékos megkísérel elkapni egy labdavívót vagy egy szimulált labdavívót, vagy megkísérel szabályosan visszaszerezni (recover) vagy elkapni egy fumble-t, egy hátra passzt, rúgást vagy egy már megérintett előre passzt, akkor ennek során meglökheti az ellenfelét derék alatt, annak fenekénél. (Szabály 9-3-5 Kivétel 3 {ugyanerről block in the back esetében})
4. Amikor egy elkapásra jogosult játékos a neutrális zóna mögött meglöki az ellenfelét derék alatt, annak fenekénél, miközben megpróbál elkapni egy előre passzt. (Szabály 9-3-5 Kivétel 5 {ugyanerről block in the back esetében})
5. Clipping engedélyezett egy labdavívó vagy egy szimulált labdavívó ellen.

## Derék alatti blokkolás (block below the waist)

### 9-1-6. SZAKASZ:

#### a: A-csapat által a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt:

1. Azok a falemberek, akik eredeti pozíciója (a snap pillanatában) teljes mértékben (teljes testükkel) a szerelési zónán (tackle box) belül van, szabályosan blokkolhatnak derék alatt a szerelési zónán (tackle box) belül az eredeti pozíciójukból, azonnal (initial line charge, azonnali vonal közeli akció). Egy blokk, amit a neutrális zóna előtt legfeljebb 1 yardon belül kezdeményeztek, úgy tekintendő, mintha a szerelési zónán (tackle box) belül történt volna. Az eredeti pozíciójukat elhagyva ezek a falemberek csak addig blokkolhatnak szabályosan derék alatt a szerelési zónán (tackle box) belül, amíg a labda el nem hagyja a szerelési zónát (tackle box), és csak akkor, ha a blokk eredeti ereje az ellenfelet szemből támadja. **(A.R. 9-1-6:VIII-IX, XI-XII)**

2. Egyhelyben álló back-ek (aki nincs motion-ben), akik bármely testrészükkel a szerelési zónán belül állnak fel, csak addig blokkolhatnak szabályosan derék alatt a szerelési zónán (tackle box) belül, amíg a labda el nem hagyja a szerelési zónát (tackle box), és csak akkor, ha a blokk eredeti ereje az ellenfelet szemből támadja. A neutrális zóna előtt 1 yardon belül kezdeményezett blokkot a tackle box-on belülinek tekintünk. **(A.R. 9-1-6:I-III, V-VI, X, XIII)**

„Szemből történő támadás” azt jelenti, hogy a blokkolt játékost annak fókuszához képest „az óra számlapján 10 óra és 2 óra” közötti irányból blokkolják. Amint egy játékos elhagyja a tackle box-ot egy játék során, őt a kísérlet hátralévő részére tackle box-on kívülinek kell tekinteni.

3. Az A-csapat más játékosai nem blokkolhatnak derék alatt.

**b: B-csapat által a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt:**

- 1.: Azok a játékosok, akik egyhelyben helyezkednek a scrimmage line-hoz képest 1 yardon belül és a szerelési zónán (tackle box) belül, szabályosan blokkolhatnak derék alatt a szerelési zónán (tackle box) belül az eredeti pozíciójukból, azonnal (initial line charge). **(A.R. 9-1-6:IV)**
- 2.: Az B-csapat más játékosai nem blokkolhatnak derék alatt, kivéve a labdavivőt vagy a szimulált labdavivőt. **(A.R. 9-1-6:VII)**

**c: Rúgások esetén:**

Minden olyan kísérlet közben, amikor egy scrimmage rúgás vagy egy kirúgás (free kick) történik, bármely játékos derék alatti blokkja szabálytalan, kivéve a labdavivő vagy szimulált labdavivő elleni blokkot.

**d: Csapat-labdabirtoklás cseréje után:**

Egy csapat-labdabirtoklás cseréje után bármely játékos derék alatti blokkja szabálytalan, kivéve a labdavivő vagy szimulált labdavivő elleni blokkot.

**e: Clipping:**

Egyetlen játékos sem sértheti meg a Szabály 9-1-5 pontjának előírásait (clipping).

**Jóváhagyott döntés 9-1-6**

- I. 1&10 az A-csapat 40-yardos vonaláról. A44 back közvetlenül a jobb oldali tackle mögött áll föl, és a bal lába beljebb van, mint a jobb tackle külső lába. A snap pillanatában A44 elindul vissza a formáció túloldalára, és megblokkolja B77-et annak dereka alatt, oldalról. B77 a blokk pillanatában a szerelési zónán (tackle box) belül van, 1 yardra a támadó csapat backfield-jén. A játék során A33 megtesz 12 yardot. **DÖNTÉS:** A44 blokkja egy szabálytalan derék alatti blokk, mert nem szemből történt. A szerelési zónában felálló egyhelyben álló back-ek csak addig blokkolhatnak szabályosan derék alatt a szerelési zónán (tackle box) belül, amíg a labda el nem hagyja a szerelési zónát (tackle box), és csak akkor, ha a blokk eredeti ereje az ellenfelet szemből támadja. Büntetés: 15 yard a previous spot-ból végrehajtva. A-csapat 1&25 az A-csapat 25-yardos vonaláról. [Szabály 9-1-6-a-2 pontja alapján]
- II. 1&10 az A-csapat 40-yardos vonaláról. A44 back egyhelyben áll fel 4 yard mélyen a jobb oldali guard mögött. A snap után az A12 irányító mélyen hátra mozog, és a szerelési zónán belül maradva kémleli a pályát. B55 linebacker a bal oldali guard és a bal oldali tackle között blitzel. A44 átmozog a formáció bal oldalára, és derék alatt blokkolja B55-öt az A-csapat 36-yardos vonalán. A blokk szemből történik. A blokk után A12 passzát elkapja A88 és 15 yardot szerez. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság. A44 blokkja szabályos, mert egyhelyben álló back, aki a szerelési zónán belül áll fel, addig szabályosan blokkolhat derék alatt a szerelési zónán (tackle box) belül, amíg a labda el nem hagyja a szerelési zónát (tackle box), és ha a blokk eredeti ereje az ellenfelet szemből támadja. A-csapat 1&10 a B-csapat 45-yardos vonaláról. [Szabály 9-1-6-a-2 pontja alapján]
- III. Az A41 játékos (back) közvetlenül a jobboldali tackle mögött mozdulatlanul helyezkedik el egy szimmetrikus formációban. Bal válla a szerelési zónán (tackle box) belül van. Az irányító átadja a labdát az A22 játékosnak, aki egyenesen előrefut. Az A41 játékos blokkolja B2 játékost, aki belép a támadó csapat backfield-jére, hogy szerelni tudja az A22 labdavivőt mielőtt az megközelíti a line of scrimmage-et. A blokk egyértelműen derék alatti és oldalról érkezik. **DÖNTÉS:** Szabálytalan blokk. A41 részben a

- szerelési zónán (tackle box) belül helyezkedett el és a második falember mögött volt a snap pillanatában, de a blokk nem szemből történik. [Szabály 9-1-6-a-2 pontja alapján]
- IV. B88 defensive end az A75 tackle külső vállánál áll fel. B88 eredeti pozíciójából azonnal blokkolja A75 tackle-t annak dereka alatt oldalról, a szerelési zónán (tackle box) belül. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság szabálytalan derék alatti blokk miatt. [Szabály 9-1-6-b-1 pontja alapján]
- V. Az A22 játékos (back) egyhelyben áll a szerelési zónán (tackle box) belül a snap pillanatában. A snap-et követően az A22 áttör a guard és a tackle közti résen, és szemből mélyen blokkolja az ellenfél B55 linebacker-ét. Az eredeti kontaktus 3 yarddal a neutrális zóna előtt van. **DÖNTÉS:** Szabálytalan derék alatti blokkolás. Bár a blokk szemből történt, az a neutrális zóna előtt van. [Szabály 9-1-6-a-2 pontja alapján]
- VI. 3. & 7 az A-csapat 30-yardos vonaláról. A labda a bal oldali hash mark-on van. Az A22 back teljesen a baloldalon lévő tackle testén kívül helyezkedik, a B40 játékos pedig kimozog a követésére. A snap után a labdát az A44 játékos kapja, aki jobbra megkerüli a falat. A játék kialakulása során B40 játékos követi a futást, az A22 játékos pedig üldözi őt. Az A-csapat 34-yardos vonalánál a jobb oldali hash mark-on túl az A22 játékos megelőzi B40 játékost, és egyértelműen szemből ('10-2" között) derék alatt blokkolja. Az A44 játékost a B-csapat 45-yardos vonalánál viszik földre. **DÖNTÉS:** Szabálytalan derék alatti blokk. A22 eredeti pozíciója a szerelési zónán kívül van, ezért A22 nem blokkolhat szabályosan derék alatt. {következő kísérlet: A 3&18 @A19} [Szabály 9-1-6-a-2 pontja alapján]
- VII. First & 10 az A-csapat 40-yardos vonaláról. Az A12 játékos kapja a snap után a labdát és elindul jobb oldalra. Az A66 húzó guard vezeti blokkolóként a játékot. A kibontakozó kísérlet során B55 linebacker a combjánál szemből blokkolja az A66 guard-ot az A-csapat 39-yardos vonalánál. Az A12 játékost végül az A-csapat 48-yardos vonalánál lökik ki a pályáról. **DÖNTÉS:** Szabálytalan derék alatti blokk. B55 nem egyhelyben helyezkedett a scrimmage line-hoz képest 1 yardon belül, ezért ő nem blokkolhat szabályosan derék alatt. {következő kísérlet: A 1&10 @B37} [Szabály 9-1-6-b-2 pontja alapján]
- VIII. A snap pillanatában A85 tight end 6 yardra a snapper-től áll fel. Mielőtt a labda elhagyná a szerelési zónát, A85 derék alatt oldalról blokkolja B77 tackle-t. **DÖNTÉS:** Szabálytalan derék alatti blokk. A85 eredeti pozíciója a snap pillanatában a szerelési zónán kívül van, így A85 nem blokkolhat derék alatt. 15 yard büntetés. [Szabály 9-1-6-a-1 pontja alapján]
- IX. First & 10 az A-csapat 45-yardos vonaláról. Az A66 guard a snapper mellett helyezkedik. A snap után közvetlenül az A66 játékos blokkolja (a) B55 nose guard-ot az A-csapat 46-yardos vonalán; vagy (b) B33 linebacker-t az A-csapat 48-yardos vonalánál. A blokk mindkét esetben derék alatti és az ellenfelét oldalról éri. **DÖNTÉS:** (a) Szabályos blokk. A66 játékos ugyan elhagyta a szerelési zónát, de a neutrális zóna előtt 1 yardon belül indított blokkot úgy kell tekinteni, mintha a szerelési zónán belül történt volna. (b) Szabálytalanság, illegal block below the waist. Ebben az esetben az A66 játékos elhagyta a szerelési zónát (tackle box), és a második szintre ment az oldalról érkező blokk végrehajtásához. Hogy szabályos legyen ez a blokk, nem lehet derék alatti. [Szabály 9-1-6-a-1 pontja alapján]
- X. 3&10 az A-25-ösön. A21-es back mozdulatlan és a tackle box-on belül helyezkedik. Azonnal a snap után A21 kimozog a tackle box-on kívülre. A12-es QB a zsebén van, hogy passzoljon. A21 észreveszi B54-es blitzelő linebacker-t. A21 visszamozog a tackle box-on belülre, és mielőtt A12 elpasszolná a labdát, megblokkolja B54-et derék alatt a tackle box-on belül, úgy, hogy a blokk szemből érkezik. **DÖNTÉS:** A21 szabálytalan derék alatti blokk szabálytalansága. Ha egy játékos a játék során elhagyja a tackle box-ot, akkor rá úgy kell tekinteni a játék hátralévő részében, mint aki a tackle box-on kívül van. A21 már nem blokkolhat derék alatt, miután már tackle box-on kívülinek számít. [Szabály 9-1-6-a-2 pontja alapján]
- XI. 3&10 az A-25-ösön. A77 bal oldali tackle a tackle box-on belül helyezkedik, miközben B55 edge rusher a scrimmage vonalhoz közel, épphogy A77 külső oldalán helyezkedik. A snap után A77 visszalép passz-blokkoláshoz, miközben B55 fellép, hogy megkísérelje a passzoló sakkelni. B55 azonnali akciója (initial line charge) során A77 derék alatt blokkolja B55-öt, és a blokk oldalról érkezik bőven a neutrális zóna mögött. A77-nek egyik lába a tackle box-on belül van, amikor a blokkot kezdeményezi. **DÖNTÉS:** A77 szabályos derék alatti blokkja. Ezt egy azonnali vonal közeli akció (initial line charge) részének kell tekinteni, ezért A77 blokkolhat derék alatt, és nem kell feltétlenül szemből blokkolnia. Az azonnali vonal közeli akció (initial line charge) után, ha már egyértelműen egy második cselekményről van szó, akkor A77 is korlátozott a derék alatti blokk tekintetében, és csak szemből szabad blokkolnia. [Szabály 9-1-6-a-1 pontja alapján]
- XII. 3&10 az A-25-ösön. A77 bal oldali tackle a tackle box-on belül helyezkedik, miközben B60 védő a scrimmage vonalhoz közel, A77 belső oldalán helyezkedik, a bal oldali guard-dal szemben. A játék egy toss sweep jobbra, és amint B60 (azonnali akciójaként - initial line charge) megkezd az üldözést, A77 jobbra mozog és derék alatt, oldalról blokkolja B60-at. **DÖNTÉS:** A77 szabályos derék alatti blokkja. Ezt egy azonnali vonal közeli akció (initial line charge) részének kell tekinteni, ezért A77 blokkolhat

derék alatt, és nem kell feltétlenül szemből blokkolnia. Nincs meghatározva, hogy hányat lehet lépni egy azonnali vonal közeli akció (initial line charge) tekintetében, az megítélés kérdése, hogy mikor kezdődik egy második cselekmény. Ha már egyértelműen egy második cselekményről van szó, akkor A77 tackle box-on belüli derék alatti blokkjának szemből kell érkeznie. [Szabály 9-1-6-a-1 pontja alapján]

- XIII. 3&10 az A-25-ösön. A21-es back mozdulatlan és a tackle box-on belül helyezkedik. Azonnal a snap után A21 azonnal fellép, és blokkolja a blitzelő linebacker-t 1 yarddal a neutrális zóna előtt. A blokk derék alatti és szemből érkezik. **DÖNTÉS:** A21 szabályos derék alatti blokkja. Azt a blokkot, amit a neutrális zóna előtt 1 yardon belül kezdeményeznek, akár falember, akár back, úgy kell tekinteni, mint ha a tackle box-on belül lenne, feltételezve, hogy a blokk a szabályos derék alatti blokk minden egyéb feltételét teljesíti. [Szabály 9-1-6-a-2 pontja alapján]

## Late hit és pályán kívüli események

### 9-1-7. SZAKASZ:

- a: Nem lehet az ellenfélre ráugrani, ráesni, rávetődni, miután a labda halottá vált. **(A.R. 9-1-7:I)**
- b: Az ellenfél nem blokkolhatja vagy szerelheti (tackle) a labdavivőt vagy szimulált labdavivőt, ha az nyilvánvalóan a pályán kívül tartózkodik; valamint nem lehet a földre lökni őt, miután a labda már halottá vált.
- c: Szabálytalan, ha egy egyértelműen pályán kívül lévő játékos blokkolást kezdeményez egy pályán kívül lévő ellenfelével szemben. A szabálytalanság pontja ott van, ahol a cselekményhez legközelebbi pont van az oldalon. **(A.R. 9-1-7:II)**

#### Jóváhagyott döntés 9-1-7

- I. A labda halottá válása után az egyik játékos rávetődik az ellenfél egyik földön fekvő játékosára. **DÖNTÉS:** Személyi hiba szabálytalanság (personal foul). Büntetés: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. A B-csapat által elkövetett szabálytalanságért first down-t is ítélni kell, ha az nem ellentétes más szabályokkal. A „piling on” szabálytalanság érvényes, ha a labdavivőre vagy az ellenfél bármely más földön lévő játékosára ugranak rá. [Szabály 9-1-7-a pontja alapján]
- II. Egy oldalon felé tartó sweep játék során B55 linebacker kimegy az oldalon kívülre egy blokk elkerülése céljából. A66 guard a játékot vezeti blokkolóként, amikor az elől lévő lábával rálép az oldalra, majd a vállával előrefelé nekiugrik a még mindig a pályán kívül lévő B55 játékos derekának. **DÖNTÉS:** Szabályos blokk. A66 játékosnak nem volt kint mindkét lába. [Szabály 9-1-7-c pontja alapján]

## Sisak és sisakrács ellen elkövetett szabálytalanságok

### 9-1-8. SZAKASZ:

- a: Egyetlen játékos sem érintkezhet folyamatosan kézzel vagy karral az ellenfél arcával, sisakjával (beleértve a sisakrácsot is) vagy annak nyakával. **(Kivétel:** A labdavivő vagy a szimulált labdavivő által, vagy az ellen). **[S26: PF-HTF]**
- b: Egyetlen játékos sem ragadhatja meg, majd rángathatja, húzogathatja vagy csavargathatja az ellenfele sisakjának a rácsát, az állvédőjét, vagy a sisakjának egyetlen nyílását sem. Az nem szabálytalan, ha nem történt a sisakrács, állvédő vagy a sisak nyílásának megfogása és utána annak rángatása, húzása vagy csavargatása. Ha az esemény kérdéses, akkor szabálytalanság történt.

## Roughing the passer

### 9-1-9. SZAKASZ:

- a: Egyetlen védőjátékos sem követhet el szükségtelen durvaságot az előre passzoló játékosal szemben miután az a labdát már nyilvánvalóan eldobta. Szabálytalan cselekedetek többek között, de nem kizárólag:
1. Targeting szabálytalanságok a Szabály 9-1-3 és Szabály 9-1-4 pontjai értelmében.

2. Erőteljes kontaktus a fejen vagy a nyak környéki területeken, melyek nem felelnek meg a Szabály 9-1-4 (*{a targetingről}*) továbbá referenciaként Szabály 9-1-2) követelményeinek.
3. Erőteljes kontaktus, mely elkerülhető lett volna miután egyértelművé vált, hogy a labda elhagyta az előre passzoló játékos kezét. **(A.R. 9-1-9:I) (Kivétel:** Az olyan védőjátékos ütközése, akit az A-csapat játékos(i) olyan erővel blokkolt(ak), hogy ezáltal a védőjátékosnak nem volt esélye a kontaktus elkerülésére. Ugyanakkor ez nem mentesíti a védőjátékost a jelen bekezdésben leírt egyéb személyi hiba (personal foul) szabálytalanságok felelőssége alól.)
4. Erőteljesen a földre vinni az előre passzoló játékost és rázuhanni olyan mozdulattal, ami büntetés a játékos számára.
5. Minden olyan cselekedet, amely személyi hiba (personal foul) szabálytalanságnak minősül a jelen fejezetben máshol megfogalmazottak alapján.

**Megjegyzés:** A fenti 1-es, 2-es és 4-es pontok tekintetében ide kell érteni a kontaktusokat egy támadó játékoskal szemben, aki passzoló pózban van.

- b: Amikor egy támadó játékos passzoló testhelyzetben van, egyik vagy mindkét lábával a földön, akkor egyetlen a passzolót akadálytalanul támadó védőjátékos sem ütheti meg erőteljesen a passzolót annak térdénél vagy a térde alatt. A védőjátékos szintén nem gurulhat vagy vetődhet, és ezáltal nem ütközhet erőteljesen az ellenfél passzolójának annak térdénél vagy a térde alatt. **(A.R. 9-1-9:II,III)**

**Kivételek:**

1. Nem történik szabálytalanság, ha a támadójátékos egy labdavívó vagy szimulált labdavívó és nincs passzoló testhelyzetben, akár a szerelési zónán (tackle box) belül, akár azon kívül.
2. Nem szabálytalan, ha a védőjátékos megragadja vagy átkarolja az ellenfelét egy hagyományos szerelési kísérlet (tackle) során anélkül, hogy erőteljesen ütközne fejével vagy vállával.
3. Nem szabálytalan, ha a védőjátékos nem akadálytalanul támadta a passzolót, vagy ha nekiblokkolták, vagy szabálytalanul nekilökték a passzolónak.

**BÜNTETÉS:** A 15 yardos büntetés hozzáadódik az utolsó futás végpontjához, ha az a neutrális zóna előtt ért véget és nem történt csapat-labdabirtoklás cseréje a kísérlet során.

**Jóváhagyott döntés 9-1-9**

- I. Miután az A17 előre passzoló játékos elengedte a labdát, a B68 játékos tesz két hosszú lépést és neki-ütközik az A17 játékosnak, anélkül, hogy megkísérelné elkerülni az ütközést. **DÖNTÉS:** Roughing the passer. Az előre passzoló védtelen játékos, aki fokozott sérülésveszélynek van kitéve, ezért maximálisan védelmezni kell. Két hosszú lépés után a B68 játékosnak érzékelnie kell, hogy az A17 irányító már eldobta a labdát, és meg kell kísérelnie az ütközés elkerülését. [Szabály 9-1-9-a-3 pontja alapján]
- II. A11 QB hátralép a zsebbe és passzolni készül. Abban a pillanatban, amikor elengedi a labdát, a B88 játékos a vállával megüti A11 játékos térdét. A passz (a) sikertelen; (b) A44 sikeresen elkapta a labdát, majd 12 yard megtétele után ledöntik őt a B-csapat 40-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** B88 játékos szabálytalansága, erőteljes ütközés az ellenfél előre passzoló játékosának térdénél vagy a térd alatt, amivel megsérti a Szabály 9-1-9-b pontjában leírtakat. Automatikus first down és 15 yardos büntetés, amit (a) a previous spot-ból; (b) a B-csapat 40-yardos vonalától, az A44 játékos futásának végétől kell végrehajtani. [Szabály 9-1-9-b pontja alapján]
- III. A11 QB hátralép a zsebbe és passzolni készül. Ezután jobbra kifut, majd újra felveszi a passzoló testhelyzetet, amikor a B88 játékos a vállával megüti A11 játékos térdét. Az A11 játékos ezután magához húzza a labdát és lemegy a földre, mivel B88 a földre döntötte őt. **DÖNTÉS:** B88 szabálytalansága, a Szabály 9-1-9-b pontjában leírtak megsértése. Ugyan A11 technikailag nem előre passzoló játékos, mivel nem engedte el a labdát, de B88 játékos cselekedete mégis szabálytalanság a Szabály 9-1-9-b pontja alapján, mivel A11 potenciális passzoló játékos veszélyeztetett helyzetben van a passzoló testhelyzetben. {Ebben az esetben tehát a 15 yardot a previous spot-ból fogjuk kimérni, mivel az utolsó

## Chop block

### 9-1-10. SZAKASZ:

Nem lehet chop block-ot végrehajtani. (Szabály 2-3-3 {A chop block bármely két játékos által magas-alacsony vagy alacsony-magas kombinációban elkövetett blokkolása egy ellenfél ellen (nem a labdavívó ellen) a pálya bármelyik részén, akár egyszerre történik a két kontaktus (blokk), akár egymás után; az "alacsony" blokk az ellenfél combjánál vagy az alatt végrehajtott blokkolást jelenti. Nem történik szabálytalanság, ha a kontaktust a blokkoló játékos ellenfele kezdeményezi}.) (A.R. 9-1-10:I-V).

#### Jóváhagyott döntés 9-1-10

- I. Egy előre passz-játék során az A75 játékos derekánál blokkolja a B66 játékost a neutrális zóna mögött. Miközben az A75 játékos még kontaktusban van az ellenfelével, az A47 játékos blokkolja B66-ot annak combjánál. **DÖNTÉS:** Chop block. 15 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 2-3-3 és a Szabály 9-1-10 pontja alapján]
- II. Amint a játék kialakul a bal oldal irányába, az A77 jobb oldali tackle elengedi B50 blokkolását annak combja fölött, amikor az A27 játékos blokkolja B50-et annak térdénél. **DÖNTÉS:** Chop block. 15 yard büntetés. A büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani, ha a szabálytalanság a neutrális zóna mögött történt. [Szabály 2-3-3 és a Szabály 9-1-10 pontja alapján]
- III. Közvetlenül a snap után az A65 bal oldali guard és A79 bal oldali tackle egyszerre blokkolják a B66 játékost, aki a neutrális zónában tartózkodik. (a) Mindkét blokk a B66 játékos combjánál van; (b) az egyik blokk a B66 derekánál van, a másik pedig térdnél. **DÖNTÉS:** (a) Szabályos blokk, mindkét blokk derék alatti (alacsony-alacsony kombináció); (b) szabálytalanság, chop block. [Szabály 2-3-3 és a Szabály 9-1-10 pontja alapján]
- IV. Az A87 tight end és az A43 wingback megy előre blokkolni a játék során (a labda előtt), és egyszerre blokkolják a B17 linebacker-t, aki a neutrális zóna előtt 3 yardnyira tartózkodik. (a) Mindkét blokk derék fölötti; (b) az egyik blokk derék fölötti, a másik pedig térdnél van. **DÖNTÉS:** (a) Szabályos blokkok; (b) szabálytalanság, chop block. [Szabály 2-3-3 és a Szabály 9-1-10 pontja alapján]
- V. A labda elindítása után (snap) az A54 snapper súrolja a B62 nose guard-ot, amint előremegy blokkolni egy linebacker-t. Az A54 enyhén megérinti B62-t, vagy a B62 játékos nyújtja ki a kezét, hogy kontaktust alakítson ki A54-gyel. Miközben az A54 és B62 játékosok ilyen formában érintkeznek egymással, addig az A68 jobb oldali guard szemből a térde alatt blokkolja B62-t. **DÖNTÉS:** Szabályos. Az A54 játékos nem blokkolja B62-t. A véletlen érintkezést, vagy a B62 által kezdeményezett érintkezést nem lehet több blokk kombinációjának részeként tekinteni, emiatt ebben az esetben nem történt chop block. [Szabály 2-3-3 és a Szabály 9-1-10 pontja alapján]

## Emelés és ugrás

### 9-1-11. SZAKASZ:

- a: Egyetlen védőjátékos sem léphet, ugorhat vagy állhat az ellenfelére előnyszerzés céljából.
- b: Szabálytalanság történt, ha egy védőjátékos előre mozog és megkísérel blokkolni egy rúgást, egy nyilvánvaló rúgást field goal vagy try kísérlet során úgy, hogy elrugaszkodik a talajtól és beugrik egy ellenfelének teste fölött közvetlenül meghúzott síkba. Az nem szabálytalan, ha a játékos a snap pillanatában álló helyzetben volt a scrimmage vonalhoz képest egy yardon belül.
- c: Szabálytalanság történt, ha egy szerelési zónán (tackle box) belül tartózkodó védőjátékos úgy kísérli meg egy punt vagy nyilvánvalóan várható punt blokkolását, hogy elrugaszkodik a talajtól és beugrik egy ellenfelének teste fölött közvetlenül meghúzott síkba.
  1. Az nem szabálytalan, ha a játékos úgy próbálja meg blokkolni a punt-ot, hogy egyenesen felfelé ugrik anélkül, hogy megpróbálná átugrani az ellenfelét.
  2. Az nem szabálytalan, ha a játékos a rúgó csapat játékosai között lévő résbe próbál felugrani, vagy a rést megpróbálja átugrani.

- d: Egyetlen védőjátékos sem kísérelheti meg egy rúgást vagy egy nyilvánvalóan várható rúgást blokkolni, elütni vagy elkapni olyan módon, hogy:
1. rálép, ráugrik vagy rááll a csapattársára;
  2. a kezét a csapattársára helyezi, hogy így szerezzen lendületet nagyobb magasság eléréséhez;
  3. csapattársa felemeli, feldobja vagy felfelé löki.

**BÜNTETÉS: 15 yard büntetés a previous spot-ból és automatikus first down. [S38: PF-LEA]**

- e: Egyetlen játékos sem állhat a csapattársa hátára vagy vállára a snap előtt. Ez sportszerűtlen viselkedés (unsportsmanlike conduct).

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanság, 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. Automatikus first down is, ha B-csapat követi el és nem ütközik más szabályba. [S27: UC-UNS]**

## Kontaktus egy játékon kívüli ellenféllel szemben

### 9-1-12. SZAKASZ:

- a: Egyetlen játékos sem szerelheti (tackle) vagy futhat neki egy elkapónak (receiver), ha annak egy nyilvánvalóan elkaphatatlan előre passzt dobta. Ez egy személyi hiba szabálytalanságnak minősül (personal foul) és nem pass interference-nek.
- b: Egyetlen játékos sem futhat neki vagy ütközhet egy olyan ellenfél játékosal, aki nyilvánvalóan nem vesz részt a játékban; sem a labda halottá válása előtt, sem azután.

## Átugrás

### 9-1-13. SZAKASZ:

Nem lehet átugrani az ellenfélen. (**Kivétel:** A labdavívó átugorhatja az ellenfelét.)

## Kontaktus a snapper-rel szemben

### 9-1-14. SZAKASZ:

Ha egy csapat normál scrimmage rúgó formációba áll fel és a snapper nem a scrimmage-vonal szélén helyezkedik, a snapper-e ellen a védő csapat egyetlen játékos sem kezdeményezhet kontaktust, amíg a snap után legalább egy másodperc el nem telik. (**A.R. 9-1-14:I-III**).

#### **Jóváhagyott döntés 9-1-14**

- Az A10 játékos shotgun formációban helyezkedik 5 ½ yardnyira a snapper mögött, aki lehajtja a fejét és a lábai között néz hátrafelé. Közvetlenül a snap után a B55 nose guard megtámadja a snapper-t és hátra löki őt. **DÖNTÉS:** Szabályos. A snapper nem élvez semmilyen speciális védelmet, mivel A-csapat nem volt scrimmage kick felállásban, hiszen A10 nem tartózkodott 7 yardra a scrimmage line-tól (Szabály 2-16-10 {a scrimmage rúgó formációról}). A snapper csak a szokásos védelmet élvezi a fölösleges durvaságok (unnecessary roughness) ellen. [Szabály 2-16-10-a és Szabály 9-1-14 pontja alapján]*
- Az A-csapat scrimmage rúgó formációba áll fel a punter-rel 15 yarddal a scrimmage line mögött. Közvetlenül a snap után a B55 nose guard megtámadja a snapper-t és hátra tolja őt. A labdát a neutrális zóna mögött 3 yardra helyezkedő upback-nek, vagy a lehetséges rúgójátékosnak adják hátra, aki inkább fut a labdával vagy passzol. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság. Büntetés: 15 yard büntetés és automatikus first down. A snapper-rel nem lehet érintkezni, amíg a snap után egy teljes másodperc el nem telik, ha az A-csapat scrimmage rúgó formációban állt. [Szabály 2-16-10-a és Szabály 9-1-14 pontja alapján]*
- Az A-csapat scrimmage rúgó formációba helyezkedik, B71 pedig a scrimmage line-hoz képest egy yardon belül helyezkedik, a snapper-től kifelé (a snapper frame-jén kívül). Közvetlenül a snap után a B71 játékos megkísérel átrontani a snapper és a szomszédos falember közötti lyukon. A B71 nose guard kezdeti szabályos kontaktusa a snapper melletti szomszédos falemberrel történik. **DÖNTÉS:** Szabályos. Az első szabályos kontaktus utáni véletlen érintkezés a snapper-rel nem szabálytalan (Szabály 2-16-10). [Szabály 2-16-10-a és Szabály 9-1-14 pontja alapján]*

## Horse collar tackle

### 9-1-15. SZAKASZ:

Az összes játékosnak tilos megragadnia az ellenfél vállvédőjének vagy mezének belső hátsó vagy oldalsó részét (annak „gallérjánál”), vagy a meznek nevet feltüntető feliratának környékét vagy a felett, és annál fogva hirtelen mozdulattal lehúzni a talaj felé a labdavivőt vagy a szimulált labdavivőt. Ez a szabály érvényes minden labdavivőre vagy szimulált labdavivőre – beleértve egy lehetséges előre passzolót is -, aki a szerelési zónán (tackle box) belül vagy kívül van. (Szabály 2-34 {a szerelés zónáról, tackle box}) **(A.R. 9-1-15:I)**

**Megjegyzés:** A szabálytalanságnak nem szükséges feltétele, hogy a játékos az ellenfelet egészen a földig lerántsa. Ha a lerántás következtében az ellenfél térdei megbicsaklanak, az már szabálytalannak minősül akkor is, ha az ellenfél nem kerül teljesen földre.

#### Jóváhagyott döntés 9-1-15

- I. Az A20 labdavivő az oldalvonal közelében fut előre, amikor a B56 játékos megragadja őt hátulról a mezének nyakrészénél vagy a vállvédőjének gallérjánál fogva. A B56 játékos néhány yardon keresztül húzza az ellenfelét („vontatja magát”), de az A20 játékos nem kerül a földre addig, míg végül egy másik játékos le nem dönti őt a földre. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. B56 játékos nem szabálytalan, mert B56 nem hirtelen mozdulattal rántotta le. {A leírás szerint nem történt olyan lerántás B56 részéről, amittől A20 labdavivő térde legalább megbicsaklott volna, csak megragadta a vállvédőjét.} [Szabály 9-1-15 pontja alapján]
- II. A20 labdavivő előre fut a pályán. B56-os védő oldalról közelíti meg, megragadja A20-at mezének hátoldalán a nyakrészénél vagy a vállvédőjének gallérjánál. B56 hirtelen a földre rántja A20-at, oldalirányba vagy abba az irányba, amerre A20 futott. A20 térdei oldalra megbicsaklanak a rántástól. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság. Csak a futó lerántása a haladásával ellentétes irányba szabálytalan. Előre vagy oldalra rántani nem szabálytalan.

## Roughing / running into the kicker / holder

### 9-1-16. SZAKASZ:

- a: Ha nyilvánvalóan egy scrimmage rúgás fog következni, akkor tilos nekirohanni (running into) vagy feldönteni (roughing) egy rúgójátékost (kicker), vagy egy állított rúgásnál a labdatartó játékost (holder). **(A.R. 9-1-16:I, III és VI).**
1. Roughing the kicker/holder egy élő labda személyi hiba szabálytalanság (personal foul), amely veszélyezteti a rúgót / labdatartó játékost.
  2. Running into the kicker/holder egy élő labda szabálytalanság, ha egy rúgót / labdatartó játékost elmozdítanak az eredeti rúgó, ill. tartó pozíciójából, de nem döntik fel (roughing). **(A.R. 9-1-16:II)**
  3. Vétlen érintkezés egy rúgóval / labdatartó játékosal nem szabálytalan.
  4. A rúgó védelme véget ér ezen szabály szerint:
    - (a) miután volt észszerű ideje az egyensúlyának visszaszerzésére. **(A.R. 9-1-16:IV)**; vagy
    - (b) amikor a rúgó kifut a labdával (kiviszi a labdát) a szerelési zónán (tackle box) (Szabály 2-34 {a szerelés zónáról, tackle box}) kívülre, vagy birtokolja a labdát a szerelési zónán kívül a rúgás előtt. **(A.R. 9-1-16:VII)**
    - (c) amikor a rúgó egy scrimmage rúgó formációban a saját snap-kor elfoglalt eredeti pozíciójához képest 5 yarddal hátrébb viszi vagy ott birtokolja a labdát. {Csak hátrafelé szűnik meg a védelem, más irányba nem. Például, ha nagyon túldobják a rúgón a labdát.}
  5. Amikor egy védőjátékos azért érintkezik a rúgóval vagy labdatartó játékosal, mert az ellenfele blokkolta őt (szabályosan vagy szabálytalanul), akkor a védő nem követett el roughing/running into the kicker/holder szabálytalanságot.

6. Ha egy játékos érintkezik a rúgóval vagy labdatartó játékoskal miután hozzáért a rúgáshoz, akkor a játékos nem követett el roughing the kicker vagy running into the kicker szabálytalanságot.
7. Ha a rúgást blokkoló játékoson kívül más valaki futott neki, vagy döntötte le (roughing/running into the kicker/holder) a rúgót vagy a labdatartó játékos, akkor szabálytalanság történt.
8. Ha kérdéses, hogy roughing vagy running into szabálytalanság történt, akkor roughing the kicker/holder az ítélet.

**BÜNTETÉS: Roughing the kicker vagy bármilyen más személyi hiba (personal foul) szabálytalanság, amit a rúgó ellen követnek el a rúgás közben vagy közvetlenül a labda elrúgása után, ill. roughing the holder – 15 yard büntetés a previous spot-ból és automatikus első kísérlet, ha az nem ütközik más szabályba. [S38 és S30: PF-RTK/PF-RTH]**

**Running into the kicker vagy holder – 5 yard büntetés a previous spot-ból [S30: RNK/RNH].**

- b: Ha egy rúgó vagy labdatartó játékos eljártssza, hogy szabálytalanságot (roughing vagy running into) követtek el ellene, akkor az sportszerűtlenül viselkedik. **(A.R. 9-1-16:V).**

**BÜNTETÉS: 15 yard büntetés a previous spot-ból vagy, amennyiben a scrimmage rúgás keresztezi a neutrális zónát, a büntetést onnan is végre lehet hajtani, ahol a labda annak halottá válása után a B-csaphoz fog tartozni. [S27: UC-SBR]**

- c: Egy kirúgást (free kick) elvégző rúgót nem lehet blokkolni, amíg az meg nem tesz 5 yardot a saját csapata kötelező vonala (restraining line) előtt, vagy addig, amíg a rúgáshoz egy játékos, egy játékvezető vagy a talaj hozzá nem ért.

**BÜNTETÉS: 15 yard büntetés a previous spot-ból [S40: PF-RFK].**

#### **Jóváhagyott döntés 9-1-16**

- I. Az A1 játékos elkap egy long snap-et, és a scrimmage line mögül tervezi a labda elrúgását (punt), de elvétí azt, így a labda leesik a földre. Ezután B1 játékos érintkezik vele. **DÖNTÉS:** A-csapat labdavesztése (fumble). B1 játékos nem követett el szabálytalanságot. Addig nincs rúgójátékos státuszban senki, amíg a labdát el nem rúgták. [Szabály 9-1-16-a pontja alapján]
- II. Az A1 játékos elrúgta a labdát, majd ezután a B1 játékos, aki képtelen megállni miután megkísérelte blokkolni a rúgást, nekifut a rúgónak vagy a labdatartó játékosnak (holder). **DÖNTÉS:** Ez a megmozdulás lehet roughing vagy running into the kicker vagy holder is. Ha kérdéses, akkor inkább roughing the kicker/holder szabálytalanság miatt 15 yard büntetés és first down. [Szabály 9-1-16-a-2 pontja alapján]
- III. Az A-csapat nem rúgó formációba állt fel. Az A1 játékos egy gyors és váratlan rúgást hajt végre olyan hirtelen, hogy azután a B1 játékos már nem tudja elkerülni az ütközést. **DÖNTÉS:** Ez nem szabálytalanság (running into vagy roughing the kicker), mivel a szabály csak akkor érvényes, ha nyilvánvaló, hogy egy rúgás fog következni. [Szabály 9-1-16-a pontja alapján]
- IV. B1 játékos nekifut az A1 játékosnak, aki elrúgta a labdát és volt észszerű ideje az egyensúlyának visszaszerzésére. **DÖNTÉS:** Nem szabálytalan a B1 játékos részéről, kivéve, ha az ütközést úgy minősítik, hogy azt egy olyan védtelen játékos ellen követték el, aki nyilvánvalóan nem vesz részt a játékban. (Szabály 9-1-12). [Szabály 9-1-16-a-4-a pontja alapján]
- V. Miután a B1 játékos nekifutott a rúgójátékosnak, az A25 rúgó szimulálja a súlyosabb szabálytalanságot (roughing). **DÖNTÉS:** Egymást semlegesítő szabálytalanságok. [Szabály 9-1-16-b pontja alapján]
- VI. Az A1 punter – mikor A-csapat scrimmage rúgó formációban helyezkedik – oldalra mozog 2-3 lépést, hogy megszerezze a labdát egy rossz snap után, vagy hátra fut a labdáért, amit eldobtak a feje fölé. Ezután elrúgja a labdát. A B2 játékos ezután érintkezik A1-gyel, miközben sikertelenül megkísérelte blokkolni a rúgást. **DÖNTÉS:** Az A1 játékos nem veszti el automatikusan a védelmét egyik esetben sem, hacsak a labdát ki nem viszi a szerelési zónán (tackle box-on) kívülre, vagy ott nem birtokolja, vagy ha az eredeti pozíciójához képest 5 yardnál hátrébb kell mennie, hogy visszaszerezze a labdát. Amíg az A1 játékos a szerelési zónán belül tartózkodik, addig a szabályok szerint ugyanolyan védelmet élvez,

*mint bármely más rúgó szituációban. Amikor nyilvánvalóvá válik, hogy el akarja rúgni a labdát a szokásos punt pozícióban, akkor a védőjátékosoknak el kell kerülniük öt másodperc után elrúgni a labdát. [Szabály 9-1-16-a pontja alapján]*

- VII. Az A22 játékos (punter) 15 yard mélyen tartózkodik a neutrális zóna mögött, amikor megkapja a long snap -et, jobbra fut ferdén a scrimmage line felé, és kifut a szerelési zónán (tackle box) kívülre. Ezután megáll és elrúgja (punt) a labdát, majd (a) azonnal ütközik vele a feléje vetődő B89 játékos; vagy (b) azonnal ütközik vele B89, aki targeting-et követ el. **DÖNTÉS:** (a) Szabályos játék. B89 játékos nem követett el szabálytalanságot. Az A22 játékos elveszti a védelmét a roughing vagy running into szabálytalanságok tekintetében, amikor kiviszi a labdát a szerelési zónán (tackle box) kívülre. (b) Habár a rúgó játékos a szerelési zónán (tackle box) kívül tartózkodik, a targeting egy személyi hiba szabálytalanság és a büntetést a previous spotból fogják végrehajtani. [Szabály 9-1-16-a-4-b pontja alapján]

## Folytatólagos részvétel a kísérletben sisak nélkül

### 9-1-17. SZAKASZ:

Ha egy játékos sisakja teljesen lejön a fejről egy kísérlet során, akkor ez a játékos nem folytathatja a részvételt a kísérletben a már megkezdett, folyamatban lévő mozdulatsoron túl, függetlenül attól, hogy a kísérlet közben visszavette a sisakját, vagy sem. **(A.R.9-1-17:I.)**

#### **Jóváhagyott döntés 9-1-17**

- I. A kísérlet során a B55 játékos sisakja lejön a fejről anélkül, hogy az A-csapat sisak ellen irányuló szabálytalanságot követett volna el. B55 játékos azonnal felkapja és visszaveszi a sisakját, és folytatja a labdavívó üldözését. **DÖNTÉS:** B55 személyi hiba (personal foul) szabálytalansága, mivel folytatta a játékot a sisak elvesztése után. Az óra megáll a kísérlet végénél, a B55 játékosnak egy kísérletet ki kell hagynia. (Szabály 3-3-10 {a sisak elvesztése miatti időkérről}) [Szabály 9-1-17 pontja alapján]

## Vakoldali blokk, „blind-side block”

### 9-1-18. SZAKASZ:

Egyetlen játékos sem hajthat végre egy „blind-side block”-ot úgy, hogy az ellenfelet erőteljesen támadja. **Kivéve:**

1. labdavívó vagy szimulált labdavívó **ellen**;
2. egy elkapó **ellen**, aki éppen megpróbál egy elkapást végrehajtani.

**Megjegyzés:** Mindezek mellett, ha ez az akció kiegészül a targeting szabálytalanság feltételeivel, akkor ez „blind-side block és targeting” szabálytalanság (Szabály 9-1-3 és 9-1-4). **(A.R.9-1-18:I.)**

#### **Jóváhagyott döntés 9-1-18**

- I. B44 elfogja (interception) A12 passzát a B-csapat 20-yardos vonalán, majd elindul a visszahordással. A visszahordás során B21 megközelíti A88-at a pálya közepén vakoldalról („blind-side”), és megblokkolja A88-at (a) kinyújtott kezekkel; (b) „screen type block”-kal („elzárás”); (c) erőteljes kontakttal a vállával A88 mellkasán; (d) erőteljes kontakttal a vállával A88 fejénél. B44 a labdát az A-csapat 20-yardos vonaláig hordja vissza. **DÖNTÉS:** (a) Nincs szabálytalanság; (b) nincs szabálytalanság; (c) személyi hiba (personal foul) „blind side block” szabálytalanság, 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől; (d) személyi hiba (personal foul) „blind-side block” szabálytalanság és targeting, 15 yard büntetés a szabálytalanság helyétől, B21 játékost ki kell állítani. [Szabály 9-1-18-Kivétel-2-Megjegyzés pontja alapján]

## 2. PARAGRAFUS: Sportszerűtlen viselkedés (unsportsmanlike conduct) szabálytalanságok

### Sportszerűtlen cselekedetek (unsportsmanlike acts)

#### 9-2-1. SZAKASZ:

Nem megengedett a játékosok, cserejátékosok, edzők, engedéllyel rendelkező vendégek, vagy a szabályok hatálya alá tartozó egyéb személyek részéről semmilyen sportszerűtlen viselkedés vagy

egyéb cselekedet, amely akadályozza a szabályok alkalmazását a mérkőzés előtt, a mérkőzés közben, vagy a játékrészek között. A játékosok által elkövetett ilyen cselekedetek miatti büntetések élő labda vagy halott labda szabálytalanságként lesznek végrehajtva, attól függően, hogy azok mikor történtek. **(A.R.9-2-1:I-X.)**

a: Különösen tiltottak a következő cselekedetek és viselkedések:

1. Semelyik játékos, cserejátékos, edző vagy a szabályok hatálya alá tartozó egyéb személy sem használhat támadó, obszcén, fenyegető kifejezést vagy gesztust; vagy nem vehet részt olyan cselekményben, amely provokálja az ellenfelet, vagy megalázó az ellenfél, a játékvezetők számára, vagy aláássa a játék szellemiségét  
Ilyenek különösen (de nem csak ezekre korlátozódva):
  - (a) Nem mutogathat az ujjával, a kezével, a karjával vagy a labdával az ellenfélre, és nem utánozhatja a torkának az átvágását.
  - (b) Az ellenfelet nem csúfolhatja, gúnyolhatja, zaklathatja szóban.
  - (c) Nem hergelheti az ellenfelet vagy a közönséget semmilyen más módon, például fegyverrel való lövöldözést **vagy hadonászást** utánozva vagy a kezét a füléhez tartva válaszra várva.
  - (d) Semmilyen túlzott, elnyújtott, előre megtervezett, megkoreografált cselekmény, amellyel a játékos(ok) a figyelmet magára (vagy magukra) kívánja fordítani.
  - (e) Nyilvánvalóan megváltoztatott (elnyújtott) lépések, amikor az egyedül hagyott labdavívó a célterületet megközelíti, vagy az egyedül hagyott labdavívó bevetődése a célterületre.
  - (f) Ha egy játékos leveszi a sisakját a labda halottá válása után, mielőtt a játékos a csapat számára fenntartott helyre ér. **(Kivétel:** A sisak levétele sérülés miatti, csapat-, vagy média-időkérés esetén, szerelésigazítás alkalmával, a játékrészek között, vagy a távolságmérés idejére megengedett.)
  - (g) A mellkas veregetése vagy a mellkas előtt keresztbe font karok tiltottak egy földön fekvő játékos fölött állva.
  - (h) Kimenni a nézőkhöz, és azokkal közösen ünnepelni, vagy "meghajolni" a közönség előtt. **(A.R. 9-2-1:IX)**
  - (i) Sisak szándékos levétele, miközben a labda játékban van, a labda még élő.
  - (j) Olyan kontaktussal járó halott labda szabálytalanság (lökés, tolás, ütés, stb.), amelyik egyértelműen a labda halottá válása után történt, és nem a kísérlet eseményeinek része. **(A.R. 9-2-1:X)**
  - (k) A labda halottá válása után erőteljes kontaktussal ellökni az ellenfél játékosát a „kupaclól”, vagy kihúzni az ellenfél játékosát a „kupaclól”. **(A.R. 9-2-1:XI)**
  - (l) Sérülés szimulálása.
  - (m) Visszanézés kérése, amikor az a szabályok szerint nem megengedett/lehetséges (Szabály 12-1-1-b).

#### **BÜNTETÉS: unsportsmanlike conduct**

**Egy játékos élő labda szabálytalansága: 15 yard büntetés [S27: UC-\*].**

**Nem-játékos élő labda szabálytalansága és minden halott labda szabálytalanság: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. [S7 és S27: UC-\*].**

**B-csapat által elkövetett szabálytalanság akár élő, akár halott labda esetén: Automatikus first down, ha az nem ellentétes más szabályokkal.**

**A kirívóan durva szabálytalanság elkövetőjét ki kell zárni [S47: DSQ].**

**A-csapat által kirúgás vagy scrimmage rúgó játék során elkövetett szabálytalanságok esetén: A végrehajtás történhet a previous spot-ból, vagy ha a scrimmage rúgás keresztezte a neutrális**

zónát, onnan, ahol a kísérlet után a halott labda a B-csaphoz tartozik (kivéve field goal-játékok esetén). (Szabály 6-1-8 {kirúgások: ugyanerről} és 6-3-13 {scrimmage rúgások: ugyanerről}) B-csapat által szabályos előre passz-játékok során elkövetett unsportsmanlike conduct szabálytalanságok esetén (Szabály 7-3-12 és 10-2-2-e {mindkettő ugyanerről}): Végrehajtás az utolsó futás végétől, ha az a neutrális zóna előtt ér véget, és nincs csapat-labdabirtoklás csere a kísérlet során. Ha a passz sikertelen (incomplete), elfogták (interception), vagy volt csapat-labdabirtoklás csere a kísérlet során, a büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani.

2. Egy pontszerzés vagy bármilyen más kísérlet után a labdát birtokló játékosnak azonnal vissza kell adnia azt egy játékvezetőnek, vagy a labda halottá válásának pontjához közel kell hagynia azt. Ez megtiltja az alábbiakat:
  - (a) A labda elrúgását, eldobását, elpörgetését vagy elvitelét (beleértve a labda levitelét a pályáról) olyan távolságra, hogy a játékvezetőnek érte kelljen mennie, hogy visszaszerezze azt.
  - (b) A labda földhöz vágását [**Kivétel:** egy előre passz az óra megállítása céljából (Szabály 7-3-2-f {a spike-ról, ill. a szabálytalan előre passzról})].
  - (c) A labda magasan a levegőbe dobását.
  - (d) Bármilyen más sportszerűtlen cselekedetet, amely késlelteti a játékot.

**BÜNTETÉS: unsportsmanlike conduct.**

**Halott labda szabálytalanság: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból [S7 és S27: UC-\*].**

**B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén automatikus first down, ha az nem ellentétes más szabályokkal!**

**A kirívóan durva szabálytalanság elkövetőjét ki kell zárni [S47: DSQ].**

b: Más tiltott cselekmények, többek közt:

1. A mérkőzés ideje alatt egyetlen cserejátékos, edző, kerettag, vagy a csapat számára kijelölt helyen engedéllyel tartózkodó személy sem tartózkodhat a pálya területén vagy a 20-yardos vonalakon kívül a referee engedélye nélkül egy játékvezetői döntés elleni reklamáció, vagy játékosokkal, illetve játékvezetőkkel történő kommunikáció céljából. (**Kivétel:** Szabály 1-2-4-f {a gyakorló rúgóháló használatáról helyhiány esetén}, Szabály 3-3-4-d {a vezetőedző időkéréséről a labda halottá nyilvánítása után, de még a következő snap előtt}, Szabály 3-3-9-b {nem látható hivatalos mérkőzés-óra esetén a hátralévő idő kommunikációjához} és Szabály 3-5-1 {cserék esetén}) (**A.R. 9-2-1:XII**)
2. Egyetlen kizárt személy sem tartózkodhat a pályáról is látható helyen. (Szabály 9-2-6)
3. A szabályok hatálya alá tartozó egyetlen személy vagy kabalafigura - kivéve a játékosokat, játékvezetőket és a jogosult cserejátékosokat - sem tartózkodhat a pályán (a játékterén vagy a célterületen) semmikor a referee engedélye nélkül. Sérülés esetén a segítő személyzet is a pályára léphet a sérült ellátására, de ebben az esetben is a játékvezetők engedélye szükséges.
4. Egyetlen cserejátékos sem léphet a pályára (a játéktérre vagy a célterületre) más célból, mint egy másik (lejövő) játékos lecserélésére vagy egy megüresedett pozíció betöltésére. Ebbe beletartozik bármely akció utáni vélemény/érzelem kifejezése is. (**A.R. 9-2-1:I**).
5. Egyetlen a szabályok hatálya alá tartozó személy, beleértve a zenekart, audio-/video-/fénytechnika kezelőit is, sem kelthet olyan zajt vagy vonhatja el más módon a figyelmet, amely akadályozza a csapatot a saját jelzéseinek használata közben, vagy amely akadályozza a játékot (play) (Szabály 1-1-6 {az érintett személyek köréről}).

**BÜNTETÉS:**

- [1-4] Unsportsmanlike conduct. Halott labda szabálytalanság. 15 yard büntetés a succeeding spot-ból [S7, S27: UC-\*]. B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén automatikus first down, ha az nem ellentétes más szabályokkal. A kirívóan durva szabálytalanság elkövetőjét ki kell zárni [S47: DSQ].
- [5] Unsportsmanlike conduct. A referee kiszabhat bármilyen büntetést, amelyet arányosnak, méltányosnak tart a szabálytalansággal szemben, amely tartalmazhatja a kísérlet megismétlését, 15 yardos büntetés végrehajtását, pontszerzést, a mérkőzés felfüggesztését vagy félbeszakítását is. [S27: UFA]

#### **Jóváhagyott döntés 9-2-1**

- I. A B-csapat TD-t szerez egy kickoff visszahordása után, majd néhány cserejátékos – akik nem szándékoznak a pályára lépni játékosként - a csapatuk számára fenntartott helyről beszalad a célterületre gratulálni a csapattársnak. **DÖNTÉS:** Sportszerűtlen cselekedet (unsportsmanlike act). Büntetés: 15 yard. A büntetést a try kísérlet, a következő kickoff során, vagy hosszabbításban a succeeding spot-ból kell végrehajtani. A játékvezetőknek fel kell jegyezniük a szabálytalankodó játékosok mezszámát egy lehetséges kizárás miatt, amennyiben a vétkes játékos egy második unsportsmanlike conduct szabálytalanságot is elkövet a mérkőzés során (9-2-1-b-Büntetés). [Szabály 9-2-1 és Szabály 9-2-1-b-4 pontja alapján]
- II. 3. & 15 a B-csapat 20-yardos vonaláról. Az A88 jogosult elkapó elkap egy passzt a 18-yardos vonalnál, és a célterület felé fordul. A B-csapat 10-yardos vonalánál elkezd „díszlépésben” futni, és ezt folytatja is, majd így keresztezi az A-csapat gólvonalát. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság, unsportsmanlike conduct. A 15 yardos büntetést a szabálytalanság helyétől kell végrehajtani, ami a B-csapat 10-yardos vonalánál volt, majd meg kell ismételni a 3. kísérletet: 3. & 20 a B-csapat 25-yardos vonaláról. [Szabály 9-2-1 pontja alapján]
- III. 2. & 5 a B-csapat 40-yardos vonaláról. Az A22 back elkap egy hátra passzt az irányítótól, megkerüli a fal jobb oldalát, és előrefordul a gólvonal felé. Az A66 húzó guard szabályosan blokkolja (földre löki) a B90 játékost a B-csapat 30-yardos vonalánál, majd megáll fölötte, sértegeti és obszcén kifejezéseket kiabál neki. Erre a linesman zászlót dob, amikor az A22 játékos már a 10-yardos vonalnál van és fut tovább a célterület felé. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság, unsportsmanlike conduct. A 15 yardos büntetést a szabálytalanság helyétől kell végrehajtani, ami a B-csapat 30-yardos vonalánál volt, majd meg kell ismételni a 2. kísérletet: 2. & 10 a B-csapat 45-yardos vonaláról. [Szabály 9-2-1 pontja alapján]
- IV. 3. & 15 a B-csapat 20-yardos vonaláról. Az A88 jogosult elkapó elkap egy passzt a 18-yardos vonalnál és a célterület felé fordul. Nagyon közel a gólvonalhoz előre vetődik a célterület felé, miközben a B-csapat egyetlen játékosa sincs 10 yardnál közelebb hozzá. A field judge nem tudja pontosan meghatározni, hogy a vetődés kezdőpontja pontosan hol volt. **DÖNTÉS:** Unsportsmanlike conduct szabálytalanság. Halott labda szabálytalanságként kell végrehajtani a büntetést: a TD érvényes, a 15 yardos büntetést a try kísérlet, a következő kickoff során, vagy hosszabbításban a succeeding spot-ból kell végrehajtani. [Szabály 9-2-1 pontja alapján]
- V. 2. & 7 a B-csapat 30-yardos vonaláról. A snap pillanatában a B55 nose guard a neutrális zónában helyezkedik. Az A22 back megkapja a labdát, és középen áttör a falon, majd felgyorsít és szabadon fut, amikor a B-csapat 10-yardos vonalánál megfordul és hátrafelé betáncol a célterületre. A head linesman és a line judge is zászlót dob az offside miatt, valamint a back judge zászlót dob az A22 cselekedete miatt. **DÖNTÉS:** Egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls), meg kell ismételni a kísérletet: 2. & 7 a B-csapat 30-yardos vonaláról. [Szabály 9-2-1 pontja alapján]
- VI. 1. & 10 a felpályától. Az irányító kidobja oldalra a labdát az A44 running back-nek, aki megkerüli a fal jobb oldalát és elkezd a gólvonal felé futni. A játékot követő line judge zászlót dob, mert a B57 linebacker obszcén kifejezéseket kiabál felé, amikor azt reklamálja, hogy a tight end holdingot követett el ellene. Az A44 játékos TD-t szerez. **DÖNTÉS:** Élő labda szabálytalanság, unsportsmanlike conduct a B57 játékos ellen. A 15 yardos büntetést az A-csapat választása alapján a try kísérlet vagy a következő kickoff során kell végrehajtani. [Szabály 9-2-1 pontja alapján]
- VII. 3. & 15 az A csapat 45-yardos vonalánál. A12 irányító hátralép, hogy egy passzt eldobjon, de a B77 tackle szereli 10 yard veszteséget okozva (sack). B77 felugrik, a mellét ütögeti, A12 fölé áll és gúnyolja, színházat játszik a nézőknek, ami miatt a referee és a line judge zászlót dob rá. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanság, unsportsmanlike conduct a B77 játékos ellen. 15 yard büntetés a halott labda pontjától és automatikus első kísérlet. 1.&10 a felpályától. [Szabály 9-2-1 pontja alapján]

- VIII. B33 safety elfog (interception) egy passzt a B-csapat 10-yardos vonalánál és visszafut vele TD-re. A játékot az oldalvonalon követő és figyelemmel kísérő line judge zászlót dobott, mert nekifutott a B-csapat edzőjének, aki a pályán belül tartózkodott a B-csapat 40-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** Habár a szabálytalanság akkor történt, amikor a labda még élő labda volt, ezt halott labda szabálytalanságként kell kezelni, mert azt nem egy játékos követte el: a TD érvényes, a 15 yardos büntetést a try kísérlet, a következő kickoff során, vagy hosszabbításban a succeeding spot-ból kell végrehajtani. [Szabály 9-2-1 és 9-2-5-b pontja alapján]
- IX. 2&5 az A-csapat 45-yardos vonalánál. Az A33 labdavívó áttör a védelmen és szabad útja van a célterületig. A B-csapat 2-yardos vonalánál hirtelen balra fordul, és végig üget a 2-yardos vonalon, miközben a védők megközelítik őt. Végül beviszi a labdát a célterületre. Ezután a lelátóhoz fut és elkezd pacsizni a nézőkkel. **DÖNTÉS:** Touchdown. A33-nak megengedett, hogy időt égessen el azáltal, hogy késlelteti a pontszerzést, ha közben nem ünnepeleti magát feleslegesen vagy gúnyolódik (például elnyújtott lépések), de A33-at sportszerűtlen viselkedésért (unsportsmanlike conduct) megbüntetik, amiért kiment pacsizni a nézőkhöz. Halott-labda szabálytalanság. B-csapat választhat, hogy a büntetést a try vagy a következő kickoff során hajtsák végre. [Szabály 9-2-1, 9-2-1-a-1-h pontja alapján]
- X. Miután a labdavívót földre vitték, A55 és B73 játékosok dulakodni kezdenek, a játékvezetők zászlót dobznak és szétválasztják őket. Mindkét játékos halott labda személyi hibát követett el. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanságok, amiket törölünk. Mindkét játékos szabálytalansága unsportsmanlike conduct szabálytalanságnak is számít, amely beleszámít az automatikus kizárást jelentő két ilyen jellegű büntetésbe. A referee bejelenti, hogy ez az A55 és B73 játékosok első vagy második unsportsmanlike conduct szabálytalansága. [Szabály 9-2-1 és Szabály 9-2-1-a-1-j pontja alapján]
- XI. Egy kísérlet során a labdavívó elejti (fumble) a labdát, amiért több játékos is vetődik, hogy megszerezze azt. B55 játékos megragadja A33 játékost és kirángatja őt a képződött kupacból. **DÖNTÉS:** B55 játékos unsportsmanlike conduct szabálytalansága. 15 yard büntetés és automatikus first down. A referee bejelenti, hogy ez a B55 játékos első vagy második unsportsmanlike conduct szabálytalansága. Amennyiben ez a második ilyen szabálytalansága volt, az B55 játékost ki kell zárni a mérkőzésből. [Szabály 9-2-1-a-1-k pontja alapján]
- XII. Halott labda időszak alatt a vezetőedzőre vagy segédedzőre zászlót dobznak, mivel az a felfestett számokig a pályára lépve hangos és obszcén módon szidja a játékvezetőket. **DÖNTÉS:** A játékvezetők a vezetőedzőt vagy segédedzőt sportszerűtlen viselkedés miatt megbüntetik. A referee bejelenti, hogy ez a kérdéses edző hányadik sportszerűtlen viselkedés szabálytalansága volt. Ha második, az edzőt kizárják a mérkőzésről. [Szabály 9-2-1-b-1 pontja alapján]

## Sportszerűtlen taktika (unfair tactics)

### 9-2-2. SZAKASZ:

- a: Egyetlen játékos sem rejtheti a ruhája vagy felszerelése alá a labdát, vagy cserélheti azt ki egy másik tárgyra.
- b: Semmilyen szimulált csere nem alkalmazható az ellenfél megtévesztésére. Semmilyen a cserékkel vagy a cserélési eljárással kapcsolatos taktika nem alkalmazható az ellenfél megtévesztésére. (Szabály 3-5-2-e {arról, hogy B-csapat számára lehetőséget kell adni arra, hogy reagáljon az A-csapat cseréire}) **(A.R. 3-5-2:IV) (A.R. 9-2-2:I-VI)** Ebbe mindenféle rejtőzködéssel, elbújással kapcsolatos taktika beletartozik, függetlenül attól, hogy volt-e csere vagy sem.
- c: Semmilyen felszerelés sem használható az ellenfél megtévesztésére. (Szabály 1-4-2-d {egy játékos számozásának cseréjéről})
- d: Semmilyen szokatlan cselekedet vagy verbális kifejezés sem használható az A-csapat részéről, hogy megtévezzék az ellenfelet, hogy az azt gondolhassa, hogy a snap vagy a kirúgás nem következhet be azonnal. A-csapat nem haladhat előre a labdával, és nem használhat el 3 másodpercnél többet, amikor azt jelezték az ellenfél felé, hogy nem szándékoznak előre haladni a labdával (pl. térdelésnél).
- e: Semmilyen olyan cselekedetet nem szabad alkalmazni, ami egy sérülést szimulál, hogy azzal az ellenfelet vagy a játékvezetőket megtévezzék.

**BÜNTETÉS:** [a-e pontok] Unsportsmanlike conduct a csapatnak. Élő labda szabálytalanság. 15 yard büntetés a previous spot-ból [S27: UFT]. B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén

automatikus first down, ha az nem ellentétes más szabályokkal. A kirívóan durva szabálytalanság elkövetőjét ki kell zárni [S47: DSQ].

f: Nem viselheti egynél több kerettag ugyanazt a mezszámot, illetve nem lehet egynél több kerettag azonosítható ugyanazzal a mezszámmal (kivétel: nem tétmérkőzések során). (A.R. 9-2-2:VII)

**BÜNTETÉS: Unsportsmanlike conduct a vezetőedzőnek. A játékosoknak azonnal javítaniuk kell a számozást és jelenteniük a változtatást. Halott labda szabálytalanságként kell végrehajtani – 15 yard [S27: UC-2PN].**

#### **Jóváhagyott döntés 9-2-2**

- I. *A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után az A-csapat feláll a formációjába: 2-2 ember mindkét oldalon távol, két támadó falember pedig a snapper mellett két oldalon helyezkedik a scrimmage line-on. Nem több mint 4 játékos szabályosan a backfield-en helyezkedik. Az A-csapat pályára küld két cserejátékost, akik a kispadjuktól távolabbi két „távoli” falember mellé helyezkedik a scrimmage line-on. Így az A-csapatnak 9 játékosa lesz a scrimmage line-on és 4 játékos szabályosan a backfield-en. Hirtelen a snap előtt a kispadhoz közelebbi két falember lefut a játéktérrel, és azok nincsenek a játéktéren a snap pillanatában. Így a snap pillanatában hét ember tartózkodik a scrimmage line-on, akik közül öt falembernek a számozása 50 és 79 közé esik. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard a previous spot-ból. Ez a csere szimulálása az ellenfél megtévesztése céljából. [Szabály 9-2-2-b pontja alapján]*
- II. *4. kísérlet a B-csapat 12-yardos vonalánál. Az A1 játékos a pályára lép rúgócipőben, miközben 11 csapattársa tartózkodik a huddle-ben. Az A1 játékos kiméri a rúgás helyét a scrimmage line-tól. Miközben a csapattársai kijönnek a huddle-ből, az A1 játékos elhagyja a pályát a rúgócipőben. Ezután az A-csapat gyorsan elindítja a kísérletet. **DÖNTÉS:** A-csapat szabálytalansága: unsportsmanlike conduct. Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból. Nem lehet szimulált cserével megtéveszteni az ellenfelet. Annak a játékosnak, aki kommunikált a csapattársaival, legalább egy kísérletet a pályán kell lejátszania. [Szabály 9-2-2-b pontja alapján]*
- III. *Az A1 játékos elhagyja a pályát egy kísérlet közben. Az A-csapat 10 játékosa áll be a huddle-ba. Az A12 cserejátékos a pályára lép, az A2 játékos pedig úgy tesz, mintha elhagyná a pályát. Az A2 játékos azonban az oldalvonal közelében helyezkedik egy gyors oldalphassz elkapásához. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból. Ez a csere szimulálása az ellenfél megtévesztése céljából. [Szabály 9-2-2-b pontja alapján]*
- IV. *Miközben az egyik csapat szabályosan feláll egy field goal kísérlethez, a lehetséges labdatartó játékos (holder) kimegy a csapata számára fenntartott terület felé, hogy cipőt kérjen. A cipőt bedobják a pályára, a csapatterület felé mozgó játékos pedig elfordul a gólvonal felé. A labdát ekkor elindítják, és a rúgó pozícióban lévő játékosnak dobják hátra, aki egy passzt dob a cipőt kérő csapattársának, aki a snap után előre fordult. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 9-2-2-b pontja alapján]*
- V. *Az A-csapat felállt egy scrimmage rúgó formációba, és ott megállt 1 másodpercig. Az egyik támadó back odakiált, majd odamegy az A40 blokkolóhoz, aki a formáció jobb oldalán áll, és azt kiabálja neki, hogy menjen le a pályáról. A snap pillanatában az A40 játékos szabályos motion-ben van a saját oldalvonal felé. Az A40 játékos ezután elfordul a gólvonal felé és receiver-ként játszik tovább. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard büntetés a previous spot-ból. Ez egy olyan sportszerűtlen taktika, amely a színlelt cserével szándékozik megtéveszteni az ellenfelet. [Szabály 9-2-2-b pontja alapján]*
- VI. *A kísérletet követően az A-csapat három cserejátékost küld pályára, ezzel párhuzamosan három játékos elindul a pályáról az oldalvonal irányába. A88, aki részt vett az előző kísérletben, követi a 3 lecserélt játékost az A-csapat oldalvonal felé. A 3 lecserélt játékos kilép a csapatterületre, ugyanakkor A88 megáll és feláll a scrimmage line-ra nagyon közel az oldalvonalhoz. Miután a játékot elindítják, A88 előrefut az oldalvonal mentén és elkap egy előre passzt. **DÖNTÉS:** Az A-csapat a snap pillanatában sportszerűtlen taktikáért unsportsmanlike conduct szabálytalanságot követ el, mivel a cseréket felhasználva megtéveszti ellenfelét. Élő labda szabálytalanság – 15 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 9-2-2-b pontja alapján]*
- VII. *4&10 az A-csapat 35-yardos vonaláról. Ahogy az A-csapat egy lehetséges punt-hoz készülve cserélni kezd, felfedezik (a játékvezetők), hogy az A-csapatban 3 játékos is 2-es mezszámmal szerepel. **DÖNTÉS:** A-csapat unsportsmanlike conduct szabálytalanságát a vezetőedzőnek könyvelik el. A kimérés után 4&25 következik az A-csapat 20-yardos vonaláról. Ez a büntetés beleszámít abba a két unsportsmanlike conduct szabálytalanságba, amely után automatikus kizárás következik. [Szabály 9-2-2-f pontja alapján]*

VIII. 4&1 a B-csapat 40-yardos vonalán. A12 irányító shotgun formációból a „center alá” lép és jeleket kibál, de sikertelenül próbálja beugrasztani B-csapatot offside-ra. Amikor már csak 10 másodperc van a játék-órán, A12 elmozog a centertől és kikocog az oldalon felé, miközben a kezeivel a kispad felé mutogat. Mielőtt A12 elérné az oldalon, a labdát közvetlenül A44 back-nek snap-pelik, épp mielőtt az idő lejárt volna, majd A44 a B-csapat 38-as vonaláig jut előre. **DÖNTÉS:** A-csapat 4&16 az A-csapat 45-yardos vonaláról. Unsportsmanlike conduct A12 által, A-csapatot 15 yard büntetéssel sújtják a previous spot-ból. A12 cselekedete a Szabály 9-2-2-b szellemiségének megsértése.

## Egyéb különösen sportszerűtlen cselekedetek (unfair acts)

### 9-2-3. SZAKASZ:

Az alábbiak különösen sportszerűtlen cselekedetek:

- Ha egy csapat elutasítja a játékot két perccel azután, hogy a referee erre felszólította őket.
- Ha egy csapat folyamatosan (ismétlődően) olyan szabálytalanságot követ el, amelyet csak a saját gólvonalig meglévő távolság megfelelésével lehet büntetni.
- Ha egy nyilvánvalóan sportszerűtlen cselekedet történik a mérkőzés folyamán, amely a jelen játékszabályban nincs szabályozva. Ez magában foglalja cserejátékosok, edzők és más személyek hatálya alá tartozó személyek, kivéve a játékosok és játékvezetők, azon cselekedeteit, amivel bármilyen módon eltérítik a labdát vagy akadályoznak egy játékost, amíg a labda játékban van **(A.R. 4-2-1:II) (A.R. 9-2-3:I-IV)**

**BÜNTETÉS: Unsportsmanlike conduct.** A referee kiszabhat bármilyen büntetést, amelyet arányosnak, méltányosnak tart a szabálytalansággal szemben, amely tartalmazhatja a kísérlet megismétlését, 15 yardos büntetés végrehajtását, pontszerzést, a mérkőzés felfüggesztését vagy félbeszakítást is. [S27: UFA]

### Jóváhagyott döntés 9-2-3

- Miután a labdát játékra alkalmassá nyilvánították és az umpire (vagy a center judge) a szokásos helyén tartózkodik, az A-csapat gyorsan lecseréli néhány játékosát, megáll a megfelelő helyen a megkövetelt 1 másodpercig, majd elindítja a kísérletet. Az umpire (vagy a center judge) megpróbál a labdához jutni és lehetőséget biztosítani a B-csapat számára a cserére, de nem sikerül megakadályoznia a kísérlet elindítását. **DÖNTÉS:** A játékot le kell fűjni, a mérkőzés óráját meg kell állítani, és lehetőséget kell biztosítani a védelemnek a cserére. *A-csapatot megbüntetik (5 yard, delay of game).* A játék-órát 25 másodpercre kell állítani és a referee jelzésére kell elindítani. A mérkőzés óráját a referee jelére vagy snap-re kell elindítani – függően attól, hogy milyen státuszban volt a játék megállításakor. (lásd még AR 3-5-2-V) [Szabály 9-2-3-c pontja alapján]
- Az A-csapat 9 pontos hátrányban van és 1&10-zel következik a B-csapat 22-yardos vonaláról, a mérkőzés-órán még 0:35 másodperc van. A játék elindításakor B21, B40 és B44 egyértelműen és látványosan holdingol-ják, karjukkal körülölelik és földre viszik az A-csapat szélső elkapóit. A12 irányítónak nincs útvonalat futó elkapója, nyomás alatt van, majd szabályosan eldobja a labdát. A játék után az óra 0:26-ot mutat. A back judge, a field judge és a side judge zászlót dobott a saját kulcsára holding szabálytalanság miatt. **DÖNTÉS:** Ez egy egyértelmű és látványos sportszerűtlen cselekedet az óra lefuttatására. A referee átminősíti a holding szabálytalanságokat unsportsmanlike conduct szabálytalansággá. Büntetésként meg kell felelni a távolságot a gólvonalig. Az A-csapat 1&10-zel fog következni a B-csapat 11-yardos vonaláról. Az órát vissza kell állítani 0:35-re, és az a következő snap-kor indul újra. B21, B40 és B44 játékosoknak egyaránt el kell könyvelni egy unsportsmanlike szabálytalanságot. [Szabály 9-2-3-c pontja alapján]
- Az A-csapat 4 pontos előnyben van és 4&10-zel következik az A-csapat 30-yardos yardvonalról, amikor a mérkőzésből még 0:14 másodperc van hátra. A12 kapja meg a snap-et shotgun formációban, hátrál a saját gólvonala felé, és kimozog a szerelési zónából (tackle box). A játék elindításakor minden A-csapat falember egyértelműen és látványosan holdingol-ja az előtte álló B-csapat játékost, megakadályozva, hogy B-csapat védő falemberai azonnal siettetni tudják a passzolót. Amikor a passzsiettetők megközelítik, A12 magasan eldobja a labdát, ami így a neutrális zónán túl és pályán kívül ér földet. Amikor a passz földet ér, az óra lejárt (0:00). Az umpire, a centre judge (ha van) és a referee mind dobott zászlót A-csapat holdingra. **DÖNTÉS:** Ez egy egyértelmű és látványos sportszerűtlen cselekedet az óra lefuttatására. A referee átminősíti a holding szabálytalanságokat unsportsmanlike conduct szabálytalansággá. A-csapat büntetése 15 yard a previous spot-ból. A-csapat 4&25-tel fog következni az

A-csapat 15-yardos vonaláról. A mérkőzés óráját visszaállítják 0:14 másodpercre, és az a következő snap-kor indul újra. Minden A-csapat falembernek, aki holdingolt, el kell könyvelni egy unsportsmanlike szabálytalanságot. [Szabály 9-2-3-c pontja alapján]

- IV. 1&10 az A-csapat 25-yardos vonaláról, amikor a mérkőzésből 0:01 másodperc van hátra és A-csapat 5 pontos hátrányban van. A12 eldob egy passzt A88-nak, aki azt a félpályánál kapja el. A88 elkapása után több egymást követő hátra passz következik, amik élőként játékban tartják a labdát A-csapat birtokában. Egyszer csak A21 hátra dobja a labdát A44-nek és a labda földre esik, amit senki nem szerez vissza ebben a pillanatban. A B-csapat oldalon állók úgy gondolják, hogy a labda halott, ezért a csapat több tagja a pályára szalad. De A44 közben visszaszerzi a labdát és elkezd vele futni, de belefut a B-csapat tagjaiba a pályán, más utat keres, míg végül B50 játékos szereli a B-csapat 30-yardos vonalán. **DÖNTÉS:** Egyetlen cserejátékos, edző vagy bármely más a szabályok hatálya alá tartozó személy, kivéve egy játékost vagy egy játékvezetőt, sem akadályozhat egy játékost, amíg a labda játékban van. Ez a különösen sportszerűtlen cselekedet élő labda szabálytalanság és 15 yardos büntetést von maga után. A referee más büntetést is alkalmazhat, amit arányosnak tart, akár pontszerzést is ítélhet. [Szabály 9-2-3-c pontja alapján]

## Érintkezés a játékvezetőkkel

### 9-2-4. SZAKASZ:

A szabályok hatálya alá tartozó személyeknek (Szabály 1-1-6) tilos a mérkőzés folyamán szándékosan fizikailag erőteljesen érintkezni a játékvezetőkkel.

**BÜNTETÉS: Unsportsmanlike conduct. Halott labda szabálytalanságként kell büntetni. 15 yard büntetés a succeeding spot-ból és automatikus kizárás. B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén automatikus first down, ha az nem ellentétes más szabályokkal. [S7, S27 és S47: UCF/DSQ]**

## Illetékes személyek akadályozása (game administration and sideline interference)

### 9-2-5. SZAKASZ:

Amíg a labda játékban van, vagy közvetlenül a labda halottá nyilvánítása utáni események során:

- a: a cserejátékosoknak, edzőknek vagy a csapat számára kijelölt helyen engedéllyel tartózkodó személyeknek az edzői vonal mögött kell tartózkodniuk. (A.R. 9-2-5:III)

**BÜNTETÉS: Halott labda szabálytalanságként kell büntetni.**

**Az első esetben: figyelmeztetés sideline interference miatt, nincs távolságvesztéssel járó büntetés. (Warning for sideline interference) [S15: SLW];**

**a második és harmadik esetben: 5 yard büntetés a succeeding spot-ból (delay of game for sideline interference) [S21 és S29: SLI];**

**a negyedik és minden további esetben: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból a csapatnak elkönyvelve (team unsportsmanlike conduct for sideline interference). B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén automatikus first down, ha az nem ellentétes más szabályokkal. [S27 és S29: SLM]**

- b: egy játékvezetővel történt fizikai akadályozás esetén az unsportsmanlike conduct szabálytalanságot a vétkes csapat ellen ítélik meg, **kivéve, ha vétkest minden kétséget kizáróan azonosítani lehet. (A.R. 9-2-5:I-II) (A.R. 9-2-5:VIII)**

**BÜNTETÉS: Team unsportsmanlike conduct, kivéve, ha vétkest minden kétséget kizáróan azonosítani lehet – Halott labda szabálytalanságként kell büntetni a csapatnak elkönyvelve. 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén automatikus first down, ha az nem ellentétes más szabályokkal. [S27: UNS]**

### Jóváhagyott döntés 9-2-5

- I. A kezdő kirúgás (kezdőrúgás) során a B22 játékos elkapja a rúgást a saját gólvonalánál, és visszafut vele az oldalon mellett a B-csapat oldalán. A játékot követő side judge (a) nekifut az egyik edzőnek vagy az egyik csapattagnak, vagy (b) ki kell kerülnie egy edzőt vagy csapattagot a számukra nem engedélyezett területen („on the white”). Végül a B22 játékost az A-csapat 20-yardos vonalánál lökték ki

a pályáról. **DÖNTÉS:** Mindkét esetben „fizikai akadályozás történt” a játékvezetőkkel. Nincs figyelmeztetés! *Unsportsmanlike conduct szabálytalanság, amelyet halott labda szabálytalanságként kell végrehajtani. Ha a B-csapat edzője vagy a csapat tagja minden kétséget kizáróan azonosítható, akkor az unsportsmanlike conduct szabálytalanságot annak a személynek kell elkönyvelni. Ha a vétkes személy nem azonosítható, akkor az egy csapatnak elkönyvelt unsportsmanlike conduct szabálytalanság.* A 15 yard büntetés végrehajtása után a B-csapat labdája, 1&10 az A-csapat 35-yardos vonaláról. [Szabály 9-2-5-b pontja alapján]

- II. Egy hosszú kickoff visszahordása során a side judge-nak meg kell állnia és meg kell kerülnie a vezetőedzőt, aki az edzői területen kívül tiltott helyen, vagy az oldalonhoz közel a pályán belül tartózkodik. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanságként kell büntetni. 15-yard büntetés a succeeding spot-ból. Ezt a vezetőedzővel szemben végrehajtott unsportsmanlike conduct szabálytalanságként elkönyvelni és beleszámít kizáráshoz vezető két ilyen szabálytalanságba. [Szabály 9-2-5-b pontja alapján]
- III. Egy hosszú kickoff visszahordása során a vezetőedző vagy egy másik edző az edzői területen kívül tiltott helyen, vagy az oldalonhoz közel a pályán belül tartózkodik. A kísérlet során nem történt fizikai akadályozás. **DÖNTÉS:** Halott labda szabálytalanságként kell büntetni.  
Az első esetben: Warning sideline interference miatt, nincs távolságvesztéssel járó büntetés.  
A második és harmadik esetben: Delay of game for sideline interference – 5 yard büntetés a succeeding spot-ból  
A negyedik és minden további esetben: Team unsportsmanlike conduct for sideline interference, *kivéve, ha a vétkes személy azonosítható* – 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. Ez egy csapat által elkövetett szabálytalanság, és nem kell az érintett edzővel szemben végrehajtott unsportsmanlike conduct szabálytalanságként elkönyvelni. [Szabály 9-2-5-a pontja alapján]

## Kizárt játékosok és edzők

### 9-2-6. SZAKASZ:

- a: Bármely edzőt, játékost vagy a csapat egyenruhájában tartózkodó beazonosított személyt, aki egyazon mérkőzésen két unsportsmanlike conduct szabálytalanságot követ el, ki kell zárni az adott mérkőzésről. **(A.R. 9-2-6:I-II)**
- b: A kizárt játékosnak (Szabály 2-27-12) a kizárása után elfogadható időn belül a csapat felügyelete mellett el kell hagynia a pálya közvetlen környezetét (playing enclosure) (Szabály 2-31-5 {a pálya közvetlen környezetének definíciója}). A mérkőzés hátralévő részében a csapat felügyelete alatt kell tartózkodnia a pályáról nem látható helyen.
- c: A kizárt edzőnek a kizárása után elfogadható időn belül el kell hagynia pálya közvetlen környezetét (playing enclosure), és a mérkőzés hátralévő részében egy a pályáról nem látható helyen kell tartózkodnia.
- d: A mérkőzésről kizárt vezetőedző kijelölhet egy új vezetőedzőt. **(A.R. 9-2-6:I)**

### Jóváhagyott döntés 9-2-6

- I. Egy hosszú kickoff visszahordása során a rúgó csapat vezetőedzője a pályára lép erőteljesen és dühösen tiltakozva amiatt, hogy egy holding szabálytalanság miatt zászlót kellett volna dobni a visszahordó csapat ellen a visszahordás során. **DÖNTÉS:** Unsportsmanlike conduct szabálytalanság a vezetőedző által. A büntetést halott labda szabálytalanságként kell végrehajtani – 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. Ezt a szabálytalanságot az egyik unsportsmanlike conduct szabálytalanságként kell elkönyvelni a vezetőedzőnek. Ha ez volt a második unsportsmanlike conduct szabálytalansága a vezetőedzőnek, akkor őt ki kell zárni a mérkőzésről. A mérkőzésről kizárt vezetőedző kijelölhet egy új vezetőedzőt. [Szabály 9-2-6-a és 9-2-6-d pontja alapján]
- II. Az első félidőben A18 játékost megbüntették (a) a labda szabálytalan megjelöléséért; (b) mert úgy lépett pályára, hogy nem jelentette a referee-nek, hogy mezsámot cserélt; vagy (c) szimulálta, hogy roughing szabálytalanságot követtek el ellene. A második félidőben A18-at megint megbüntetik, ezúttal káromkodásért (egy ellenfél felé). **DÖNTÉS:** Mindegyik esetben A18 kizáratja magát két sportszerűtlen viselkedés szabálytalanság elkövetéséért ugyanazon mérkőzés során. Szabálytalanságok, amik beleszámítanak ebbe, a személyekre kirótt 15-yardos sportszerűtlen viselkedés büntetések, amik a Szabály 1-3-3, 1-4-2-d, 9-1-11-e, 9-1-16-b és 9-2 pontjaiban találhatók. Nem tartoznak ezek közé a csapatnak jóváírt sportszerűtlen viselkedés szabálytalanságok a Szabály 1-4-5-b-3, 1-4-5-c-2, 3-5-2-e és 9-2 pontjaiban. [Szabály 9-2-6-a pontja alapján]

## Személyek eltávolítása a pálya közvetlen környezetéből

### 9-2-7. SZAKASZ:

A referee megkérheti a rendezőket bármely személy eltávolítására a pálya közvetlen környezetéből (playing enclosure) (Szabály 2-31-5), aki véleménye szerint fenyegetést jelent a szabályok hatálya alá tartozó személyek vagy játékvezetők biztonságára, vagy akinek a viselkedése akadályozza a mérkőzés folytatását. A referee felfüggesztheti a mérkőzést (Szabály 3-3-3-a {ugyanerről}) ennek idejére. **(A.R. 9-2-7:I)**

#### **Jóváhagyott döntés 9-2-7**

- I. *Mérkőzés közben (i) egy játékos; (ii) egy edző; (iii) egy csapattag a csapatterületen jól láthatóan ittas állapotban van. DÖNTÉS: Mindegyik esetben a referee kérheti a rendezőket, hogy távolítsák el ezt a személyt a pálya közvetlen környezetéből. [Szabály 9-2-7 pontja alapján]*

## MAFSZ szabályozás - Kiemelt országok állampolgárainak szerepeltetése

### 9-2-8. SZAKASZ:

- a: Az MAFSZ bajnokságaiban szereplő csapatok külföldi állampolgársággal rendelkező játékosainak szerepeltetését a Versenyszabályzat és az aktuális versenysorozat versenykiírása szabályozza. Az ott leírtak megsértése az alábbi büntetés kiszabásával jár.

**BÜNTETÉS: Team unsportsmanlike conduct. Élő labda szabálytalanság. 15 yard büntetés a previous spot-ból [S27]. B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén automatikus first down is, ha az nem ellentétes más szabályokkal.**

- b: Minden kiemelt országból származó játékosnak a felnőtt bajnokságokban legalább 15 cm magas „A” betűt kell a sisakja hátulján viselnie. A megjelölésnek jól láthatóan el kell ütnie a sisak színétől, hogy a játékos könnyen azonosítható legyen.

**BÜNTETÉS: unsportsmanlike conduct. Élő labda szabálytalanság. 15 yard büntetés a previous spot-ból [S27]. B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén Automatikus first down is, ha az nem ellentétes más szabályokkal.**

## 3. PARAGRAFUS: Blokkolás, kéz és kar használata

### Ki blokkolhat

#### 9-3-1. SZAKASZ:

Mindkét csapat bármely játékosa blokkolhatja ellenfelét, feltéve, ha ez nem pass interference, nem az ellenfél akadályozása egy rúgás elkapása közben (kick-catch interference) vagy nem személyi hiba (personal foul). **(Kivétel:** Szabály 6-1-12 {Az A-csapat egyetlen játékosa sem blokkolhatja ellenfelét, amíg az A-csapat jogosulttá nem válik egy kirúgás során elrúgott labda megérintésére} és Szabály 6-5-4 {A B-csapat azon játékosa, aki érvényesen vagy érvénytelenül bemutatott egy fair catch jelet és nem ért a labdához, az nem blokkolhatja az ellenfelét, illetve nem követhet el vele szemben semmilyen szabálytalanságot a kísérlet során}.)

### A labdavivő/passzoló segítése

#### 9-3-2. SZAKASZ:

- a: A labdavivő vagy az előre passzoló játékos használhatja a kezét/karját az ellenfél eltolására, kivédésére.
- b: A labdavivő játékos nem akaszkodhat bele a csapattársába; ill. egyik csapattársa sem ragadhatja meg, húzhatja, vagy nem emelheti fel a labdavivőt, hogy ezzel segítse az előrejutásban. **(A.R.9-3-2:I.)**

- c: A labdavivő vagy az előre passzoló játékos csapattársai az előrejutást szabályos blokkokkal segíthetik, de nem kapaszkodhatnak egymásba, vagy ölelhetik egymást körül semmilyen módon, miközben az ellenféllel érintkeznek.

**BÜNTETÉS: 5 yard büntetés. [S44: ATR]**

**Jóváhagyott döntés 9-3-2**

- I. Miközben az A44 játékos megpróbál plusz yardokat szerezni, a szerelni próbáló védők lelassítják őt. Az A22 back (a) a fenekénél fogva tolja előre A44 játékost; (b) elkezd tolni az A44 körül a csapattársaiból kialakult kupacot; (c) megragadja A44 játékos karját, és elkezd előre húzni őt. **DÖNTÉS:** Az (a) és (b) esetben szabályos játék történt, nem szabálytalan a labdavivőt vagy a kialakult kupacot tolni. (c) esetben szabálytalanság történt a labdavivő segítése miatt. 5 yard büntetés a „három-és-egy alapelv” előírásai szerint. (Szabály 9-3-2-b) [Szabály 9-3-2-b pontja alapján]

**Támadó csapat holding és a támadó csapat kézhasználata**

**9-3-3. SZAKASZ:**

**a: Kézhasználat:**

A labdavivő vagy az előre passzoló játékos csapattársai szabályosan blokkolhatnak a vállakkal, kezükkel, a karjaik külső részével vagy a testük bármelyik részével, az alábbi előírásoknak megfelelően:

1. A kezeknek (kézfejnek):
  - (a) a könyök előtt kell lenniük;
  - (b) az ellenfél testén (frame) belül kell lennie (**kivétel:** ha az ellenfél a blokkolónak hátat fordít); (**A.R. 9-3-3:V-VII**)
  - (c) a blokkoló és az ellenfelének a vállainál vagy a vállak alatt kell lenniük (**kivéve:** ha az ellenfél guggol, lebukik vagy kúszik);
  - (d) külön kell lenniük, nem lehetnek összekulcsolva.
2. A kézfejeknek vagy nyitott tenyérrel az ellenfél teste (frame) felé kell nézniük, vagy összezárva, de nem az ellenfél felé fordítva. (**A.R. 9-3-3:I-IV és VI-VIII**)

**b: Fogás (holding):**

A keze(ke)t és a kar(oka)t nem lehet az ellenfél megragadására, húzására, lefogására vagy körülölelésére használni, hogy ezzel bármilyen módon szabálytalanul zavarják vagy akadályozzák az ellenfelet.

**BÜNTETÉS: 10 yard büntetés.**

**Az A-csapat által a neutrális zóna mögött elkövetett szabálytalanság miatt megítélt büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani.**

**Safety-t kell ítélni, ha a szabálytalanság az A-csapat gólvonala mögött történt. [S42: IUH/OFH]**

**c: Rúgó csapat:**

A rúgó-csapat játékosa:

1. egy scrimmage rúgás során használhatja a kezét és/vagy a karját egy ellenfél blokkolási kísérletének elhárítására, ha a neutrális zóna előtt tartózkodik.
2. egy kirúgás (free kick) során használhatja a kezét és/vagy a karját egy ellenfél blokkolási kísérletének elhárítására.
3. egy scrimmage rúgás vagy egy kirúgás (free kick) során, ha ez a játékos jogosult a labda megérintésére, használhatja a kezét és/vagy a karját az ellenfél ellökésére miközben megpróbálja megszerezni a szabad labdát.

**d: Passzoló csapat**

A passzoló csapat elkapásra jogosult játékosa szabályosan használhatja a kezét és/vagy a karját az ellenfél eltartására vagy ellökésére miközben megpróbál elérni egy olyan szabad labdát, amelyhez egy szabályos előre passz után már egy játékos vagy játékvezető hozzáért. (Szabály 7-3-5 {amikor a B-csapat egyik játékosa vagy egy játékvezető hozzáér egy szabályos

előre passzhoz, akkor az összes játékos jogosulttá válik az előre passz megérintésére}; Szabály 7-3-8 {a pass interference-ről}, Szabály 7-3-9 {a pass interference-ről} és Szabály 7-3-11 {az elkapásra eredetileg jogosulatlan és pályán belüli játékos szándékosan nem érhet hozzá a szabályos előre passzhoz mindaddig, míg a labdához az ellenfél egyik játékosa vagy egy játékevezető hozzá nem ért}.)

### **Jóváhagyott döntés 9-3-3**

- I. Az A6 játékos fut előre a labdával. A futás közben az A12 játékos erőteljesen blokkolja B2 játékost egy durva **kinyújtott kezes** lökessel az ellenfél hátán, derék fölött. **DÖNTÉS:** Illegal block in the back. Büntetés: 10 yard. [Szabály 2-3-4-a {a háton blokkolásról}, Szabály 9-3-3-a-2, Szabály 9-3-5 pontja {a háton blokkolásról} alapján]
- II. Az előre passzoló játékos vagy a labdavivő egyik csapattársa – miközben áttör a neutrális zónán – kézzel és karral érintkezik az ellenfelével, úgy hogy a kezei nem párhuzamosak a talajjal; vagy a csukott tenyere nem az ellenfél felé néz. **DÖNTÉS:** Szabályos kézhasználat. [Szabály 9-3-3-a-2 pontja alapján]
- III. Az előre passzoló játékos vagy a labdavivő egyik csapattársa a neutrális zóna mögött a talajjal párhuzamos karokkal érintkezik az ellenfelével, annak vállai fölött. **DÖNTÉS:** Szabálytalan kézhasználat (illegal use of hands). Büntetés: 10 yard büntetés, vagy 15 yard büntetés személyi hiba (personal foul) szabálytalanság miatt. A büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani. Safety-t kell ítélni, ha a szabálytalanság az A-csapat gólvonala mögött történt. [Szabály 9-3-3-a-2 pontja alapján]
- IV. Az előre passzoló játékos vagy a labdavivő egyik csapattársa csukott kézzel (ököllel) megüti az ellenfelét, annak vállai alatt. **DÖNTÉS:** Personal foul. Büntetés: 15 yard büntetés. A büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani, ha a szabálytalanság a neutrális zóna mögött történt. Safety-t kell ítélni, ha a szabálytalanság az A-csapat gólvonala mögött történt. [Szabály 9-3-3-a-2 pontja alapján]
- V. Az A2 játékos keze érintkezik a B2 védőjátékossal egy szabályos blokk közben. B2 lefordul, hogy megszabaduljon az A2 játékostól, akinek keze ekkor a B2 játékos hátát érinti. **DÖNTÉS:** Szabályos blokk. [Szabály 2-3-4-a pontja {a háton blokkolásról} és Szabály 9-3-3-a-1-b pontja alapján]
- VI. Az A2 játékos keze érinti a B2 védőjátékos hátát, amikor az megpróbál lefordulni róla. A2 játékos keze a B2 játékos hátán van akkor is, amikor B2 már az irányító felé tör. **DÖNTÉS:** Szabályos blokk. [Szabály 2-3-4-a {a háton blokkolásról}, Szabály 9-3-3-a-1-b, Szabály 9-3-3-a-2 pontja alapján]
- VII. Az A2 játékos keze érintkezik a B2 védőjátékossal egy szabályos blokk közben. B2 lefordul, hogy megszabaduljon az A2 játékostól, akinek keze ekkor a B2 játékos hátát érinti. Miután ez a kontaktus megszűnik, az A2 játékos előre lép, és hátulról meglöki a B2 játékost. **DÖNTÉS:** Illegal block in the back. Büntetés: 10 yard büntetés. A büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani, ha a szabálytalanság a neutrális zóna mögött történt. (Szabály 2-3-4) Safety-t kell ítélni, ha a szabálytalanság az A-csapat gólvonala mögött történt. [Szabály 2-3-4-a {a háton blokkolásról}, Szabály 9-3-3-a-1-b, Szabály 9-3-3-a-2, Szabály 9-3-5 pontja {a háton blokkolásról} alapján]
- VIII. Az A1 játékos a neutrális zónában, a zóna előtt vagy mögött érintkezik az ellenfelével nyitott tenyérrel, vagy csukott (ökölbe szorított) kézzel, amely nem az ellenfél felé néz. **DÖNTÉS:** Szabályos blokk. [Szabály 9-3-3-a-2 alapján]
- IX. A12 játékos a snap után hátrálni kezd, hogy passzolhasson. B95 defensive end átjut A75 játékoson, és A12 játékost készül szerelni, aki még mindig a szerelési zónán (tackle box) belül van. A75 meglöki B95-öt a hátán a mezszámánál, hogy megakadályozza a szerelés (tackle) végrehajtásában. A12 előre passzból touchdown-t ér el az A-csapat. **DÖNTÉS:** Illegal block in the back szabálytalanság. 10 yard büntetés. [Szabály 2-3-4-a {a háton blokkolásról} és Szabály 9-3-5 {a háton blokkolásról} alapján]

## **Védő csapat holding és a védő csapat kézhasználat**

### **9-3-4. SZAKASZ:**

- a: Egy védőjátékos szabályosan használhatja a kezét vagy karját az ellenfél ellökésére, visszahúzására, távoltartására vagy felemelésére:
  1. Miközben megkísérel elérni egy labdavivőt vagy egy szimulált labdavivőt.
  2. Azon játékos(ok) ellen, akik egyértelműen blokkolni próbálják őt.
- b: Egy védőjátékos szabályosan használhatja a kezét vagy karját az ellenfél távoltartására vagy blokkolására miközben megkísérel megszerezni egy szabad labdát (Szabály 9-1-5 Kivétel 3 és 4 {clipping engedélyezett, amikor egy játékos megkísérel elkapni egy labdavivőt vagy egy szimulált labdavivőt, vagy megkísérel szabályosan visszaszerezni vagy elkapni egy fumble-t,

*egy hátra passzt, rúgást vagy egy már megérintett előre passzt, akkor ennek során meglökheti az ellenfelét derék alatt, annak fenekénél; ill. amikor egy elkapásra jogosult játékos a neutrális zóna mögött meglöki az ellenfelét derék alatt, annak fenekénél, miközben megpróbál elkapni egy előre passzt}, Szabály 9-3-5 Kivétel 3 és 5 {háton blokkolni szabad, amikor egy játékos megkísérel elérni egy labdavivőt vagy egy szimulált labdavivőt, vagy szabályosan megkísérel visszaszerezni (recover) vagy elkapni egy fumble-t, egy hátra passzt, rúgást vagy egy már megérintett előre passzt, akkor ennek során hátulról meglökheti az ellenfelét annak dereka fölött, ill. amikor egy elkapásra jogosult játékos a neutrális zóna mögött hátulról meglöki az ellenfelét annak dereka fölött, miközben megpróbál elkapni egy előre passzt}):*

1. egy hátra passz, fumble vagy rúgás során, amikor jogosult a labda megérintésére.
  2. egy előre passz során, amely passz keresztezte a neutrális zónát és a passzhoz egy játékos vagy egy játékvezető már hozzáért.
- c: Amikor egy védőjátékos nem kíséri meg a labda, vagy egy labdavivő vagy egy szimulált labdavivő elkapását, akkor a Szabály 9-3-3-a és Szabály 9-3-3-b pontjának előírásait be kell tartaniuk.
- d: Egy védőjátékos nem használhatja a kezét vagy karját tackle végrehajtására, az ellenfél megfogására, vagy bármilyen más módon az ellenfél akadályozására (kivéve egy labdavivőt vagy egy szimulált labdavivőt). **(A.R. 9-3-4:II-IV)**
- e: Egy védőjátékos távol tarthat egy jogosult elkapót, vagy szabályosan blokkolhatja azt addig, amíg ez az elkapó ugyanazt a yard-vonalat foglalja el, mint a védő, vagy amíg ez az elkapó már nem tudja blokkolni őt. A folyamatos kontaktus szabálytalan. **(A.R. 9-3-4:I)**

**BÜNTETÉS: [c-e] 10 yard büntetés, továbbá automatikus first down, ha a first down más szabályokkal nem ellentétes. [S42: IUH/DEH]**

#### **Jóváhagyott döntés 9-3-4**

- I. *Egy szabályos, neutrális zónát keresztező előre passz eldobása előtt a B-csapat játékosa visszahúzza az A1 jogosult elkapót, aki a neutrális zóna előtt tartózkodik. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága, holding. Büntetés: 10 yard a previous spot-ból és first down. [Szabály 9-3-4-e pontja alapján]*
- II. *3&15 a B-csapat 45-yardos vonalán. A12 irányító hátralép és A88-at keresi a szemével, aki az elsőszámú receiver. B21 védőjátékos holdingol-já A88-at a B-csapat 35-yardos vonalán. A12 ezért eldob egy előre passzt a másik receiver-ének, A44-nek, de a labdát nem sikerül elkapni és a földre esik a B-csapat 46-yardos vonalán. **DÖNTÉS:** A-csapat 1&10 a B-csapat 35-yardos vonaláról, snap-re indul a mérkőzés-óra. B21 holding szabálytalanságáért kiszabott büntetést a previous spot-ból hajtják végre, 10 yard és automatikus first down. A védőcsapat holdingjai automatikus első kísérletet eredményeznek. [Szabály 9-3-4-d pontja alapján]*
- III. *4&12 az A-csapat 35-yardos vonaláról. Az A-csapat scrimmage rúgóformációba áll fel, és punt-olni szeretne. A snap után azonnal B55 megragadja A77 jobb oldali tackle-t és oldalra rántja, és B21 átviharzik a lyukon, hogy megpróbálja blokkolni a punt-ot. A punter-nek sikerül elrúgnia a labdát, ami aztán a B-35-ön válik halottá. **DÖNTÉS:** B55 holding. Ez a szabálytalanság még a rúgás előtt történt, és ezért nem alkalmazható rá a pske. A 10 yard büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani és automatikus első kísérlet is lesz. A-csapat 1&10 fog következni az A-45-ről. [Szabály 9-3-4-d pontja alapján]*
- IV. *4&12 az A-csapat 35-yardos vonaláról. Az A-csapat scrimmage rúgóformációba áll fel, A88 gunner a formáció jobb oldalán helyezkedik. A snap után B21 jam-meli (rögtön ütközik) A88-at, majd megfogja A88-at, amikor az megpróbál elszabadulni a rúgás közben. A punt a B-csapat 35-yardos vonalán válik halottá. **DÖNTÉS:** B21 holding. A büntetést ezért a szabálytalanságért a PSKE szerint hajtják végre, és a rúgás utáni pont lesz a basic spot a végrehajtás során. A 10 yard büntetést a rúgás végétől mérik ki, B-csapat labdája, 1&10 a B-25-ről. [Szabály 9-3-4-d pontja alapján]*

## **Háton blokkolás (block in the back)**

### **9-3-5. SZAKASZ**

Szabálytalan hátulról blokkolni (kivéve a labdavivő ellen). **(A.R. 9-3-3:I, VII és IX) (A.R. 10-2-2:XII).**

### **Kivételek:**

1. Azok a támadó játékosok, akik a snap pillanatában a scrimmage vonalon helyezkedtek el a szabad blokkolási zónán (free blocking zone – Szabály 2-3-6) belül, azok szabályosan blokkolhatnak hátulról ezen a szabad blokkolási zónán (free blocking zone) belül, az alábbi korlátozások figyelembevételével:
  - (a) A scrimmage vonalon a szabad blokkolási zónán (free blocking zone) belül helyezkedő játékos, miután elhagyta a zónát, már nem térhet oda vissza szabályosan hátulról blokkolni.
  - (b) A szabad blokkolási zóna (free blocking zone) megszűnik, amikor a labda elhagyja a zónát (Szabály 2-3-6).
2. Amikor egy játékos hátat fordít egy potenciális blokkolónak, aki már eldöntötte a mozgása irányát és szándéka arra utal, hogy blokkolni fogja őt.
3. Amikor egy játékos megkísérel elérni egy labdavivőt vagy egy szimulált labdavivőt, vagy szabályosan megkísérel visszaszerezni (recover) vagy elkapni egy fumble-t, egy hátra passzt, rúgást vagy egy már megérintett előre passzt, akkor ennek során hátulról meglökheti az ellenfelét annak dereka fölött. (Szabály 9-1-5 Kivétel 3 {clipping engedélyezett, amikor egy játékos megkísérel elkapni egy labdavivőt vagy egy szimulált labdavivőt, vagy megkísérel szabályosan visszaszerezni vagy elkapni egy fumble-t, egy hátra passzt, rúgást vagy egy már megérintett előre passzt, akkor ennek során meglökheti az ellenfelét derék alatt, annak fenekénél}).)
4. Amikor egy ellenfél hátat fordít a potenciális blokkolónak a Szabály 9-3-3-a-1-b pontja szerint.
5. Amikor egy elkapásra jogosult játékos a neutrális zóna mögött hátulról meglöki az ellenfelét annak dereka fölött, miközben megpróbál elkapni egy előre passzt. (Szabály 9-1-5 Kivétel 4 {clipping engedélyezett, amikor egy elkapásra jogosult játékos a neutrális zóna mögött meglöki az ellenfelét derék alatt, annak fenekénél, miközben megpróbál elkapni egy előre passzt}).)

**BÜNTETÉS: 10 yard büntetés.**

Az A-csapat által a neutrális zóna mögött elkövetett szabálytalanság miatt megítélt büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani. Safety-t kell ítélni, ha a szabálytalanság az A-csapat gólvonala mögött történt. [S43: IBB]

## **4. PARAGRAFUS: Labda ütése és rúgása**

### **Szabad labda elütése (batting)**

#### **9-4-1. SZAKASZ:**

- a: Mialatt egy passzolt labda a levegőben van, csak a labda megérintésére jogosult játékos ütheti el a labdát bármilyen irányba. (**Kivétel:** Szabály 9-4-2 {egy levegőben lévő hátra passzt a passzoló csapat játékosa nem ütheti előrefelé}).)
- b: Bármelyik játékos blokkolhat egy scrimmage rúgást a pálya területén (a játéktéren vagy a célterületen).
- c: Egyetlen játékos sem jogosult egy szabad labda előrefelé ütésére a játéktéren (field of play); ha a labda a célterületen belül van, akkor pedig semmilyen irányba sem. (Szabály 2-2-3-a {a szabad labda definíciójáról}) (**Kivétel:** Szabály 6-3-11 {ha egy neutrális zónát keresztező scrimmage rúgás során a labdát még nem érintette meg a B-csapat egyetlen játékosa sem és az A-csapat valamelyik játékosa elüti azt a B-csapat célterületén, akkor szabályszegést követ el szabálytalan érintés miatt; a szabályszegés pontja a B-csapat 20-yardos vonala. Ez

a célterületen történő labdaelütés (batting) egy speciális esete és ez nem szabálytalanság}.)

(A.R. 6-3-11:I, A.R.9-4-1:I-X, és A.R. 10-2-2:II).

**BÜNTETÉS: 10 yard büntetés és kísérletvesztés is az A-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén, ha a kísérletvesztés más szabályba nem ütközik [S31 és S9: BAT]. [Kivétel: Nincs kísérletvesztés, ha a szabálytalanság akkor történik, amikor egy szabályos scrimmage rúgás keresztezte a neutrális zónát.]**

#### **Jóváhagyott döntés 9-4-1**

- I. Az A-csapat field goal-t kísérel meg a B-csapat 30-yardos vonaláról. A B-csapat egyik játékosa a célterületen magasra felugrik és a keresztléc fölött beleüt a repülő labdába. A labda ezután a célterületen marad, ahol az A-csapat visszaszerzi (recover). **DÖNTÉS:** Szabálytalanság: a labda szabálytalan ütése (batting) a célterületen belül. A kísérlet eredménye: touchdown. [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- II. Az A-csapat field goal-t kísérel meg a B-csapat 30-yardos vonaláról. A B-csapat egyik játékosa a célterületen magasra felugrik és a keresztléc fölött beleüt a repülő labdába. A labda ezután a célterületen marad, ahol a B-csapat visszaszerzi (recover) azt. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság: a labda szabálytalan ütése (batting) a célterületen belül. A kísérlet eredménye {azaz a játék vége}: touchback. Ha a büntetést elfogadják, akkor safety-t kell ítélni. [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- III. Az A-csapat field goal-t kísérel meg a B-csapat 30-yardos vonaláról. A B-csapat egyik játékosa a célterületen magasra felugrik és a keresztléc fölött beleüt a repülő labdába. A labda ezután visszakerül a játéktérre. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság: a labda szabálytalan ütése (batting) a célterületen belül. A normál játékidőben a postscrimmage kick enforcement miatt a büntetés: safety. A labda élő marad és a játékra a normál scrimmage rúgás szabályai vonatkoznak. Az A-csapat választhatja a kísérlet eredményét is. Ha az A-csapat szerezte vissza (recover) a labdát, de nem ért el pontot és elfogadta a büntetést, vagy ha a fenti kísérlet a hosszabbításban történt, akkor a büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani. [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- IV. Az A-csapat egy try kísérlet során egy állított rúgással próbálkozik. A B-csapat egyik játékosa a célterületen magasra felugrik és a keresztléc fölött beleüt a repülő labdába. A labda ezután elhagyja a pályát a célterületnél. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság: a labda szabálytalan ütése (batting) a célterületen belül. Büntetés: a previous spot-tól meg kell felezni a távolságot. A postscrimmage kick szabályok nem érvényesek egy try kísérlet során. (Szabály 10-2-3 {PSKE}) [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- V. Az A-csapat egy try kísérlet során egy állított rúgással próbálkozik. A B-csapat egyik játékosa a célterületen magasra felugrik és a keresztléc fölött beleüt a repülő labdába. A labda ezután a célterületen marad, ahol az A-csapat visszaszerzi (recover) azt. **DÖNTÉS:** Szabálytalanság: a labda szabálytalan ütése (batting) a célterületen belül. Az A-csapat eltöröltheti a büntetést és kérheti a két pontot. [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- VI. Az A-csapat field goal-t kísérel meg. A célterületen a B23 játékos magasra felugrik és a keresztléc fölött elkapja a labdát. **DÖNTÉS:** Szabályos játék. [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- VII. Az A-csapat által elejtett labdát (fumble) még a levegőben (nem ért talajt a labda) előre üti a B1 játékos, és ezután a labda elhagyja a pályát az A-csapat gólvonala mögött. **DÖNTÉS:** A játék vége: safety. A levegőben lévő elejtett labda (fumble, amely még nem ért talajt) elütése nem ad új lendületet a labdának. (Szabály 8-7-2-b {az új lendületről}). {Az előbbieket miatt safety a játék vége, safety miatt áll meg a játék, de ennek ellenére nem ez lesz az ítélet.} B-csapat szabálytalansága. Büntetés: 10 yard. [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- VIII. Az A-csapat levegőben lévő hátra passzába beleüt (batting) a B1 játékos, és ezután a labda elhagyja a pályát az A-csapat gólvonala mögött. **DÖNTÉS:** Safety. Egy passzt bármely irányba el lehet ütni, és a labda eredeti lendülete az A-csapat passzától származik (Szabály 8-5-1-a {a safety-ről}). [Szabály 8-5-1-a és Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- IX. Egy kirúgáshoz hozzáért (muff) a levegőben a B-csapat egyik játékosa a saját célterületén belül. Miközben a labda még mindig szabad a célterületen belül, a B-csapat egyik játékosa elüti a labdát a célterületről. **DÖNTÉS:** A kísérlet eredménye {azaz a játék vége} touchback. {De nem ez lesz a végső ítélet.} B-csapat szabálytalansága: a labda szabálytalan ütése (batting) a célterületen belül. Büntetés: 10 yard büntetés a previous spot-ból. [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- X. B1 játékos elfog (interception) egy szabályos előre passzt a B-csapat 20-yardos vonalánál. A visszafutás közben a B1 játékos elejti a labdát (fumble) a B-csapat 38-yardos vonalánál. Ezután a B2 játékos szabálytalanul elüti (batting) a szabad labdát a 30-yardos vonalánál, amely így előre felé elhagyja a pályát. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága. Büntetés: 10 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 20-yardos vonalánál. Kísérletvesztést nem lehet ítélni, mivel a

*B-csapat számára új támadássorozat lett megítélve a büntetés kiszabása után (Szabály 5-1-1-e-1 {a támadássorozatok megítéléséről}). [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]*

- XI. Az A-csapat egy kickoff-hoz készülődik. A labda az állványon van, és a referee játékra alkalmassá nyilvánítja azt. Amint a rúgójátékos megközelíti a labdát, az legurul az állványról, éppen amikor a rúgó megkezdi a rúgómozdulatot. A rúgó folytatja a mozdulatot és belerúg a labdába, amint az legurul az állványról vagy már az állvány közelében gurul. **DÖNTÉS:** Nincs szabálytalanság a Szabály 9-4-4 vagy a Szabály 9-2-1-a-2-a pontja értelmében. A játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot, és a csapatokat ismét fel kell állítaniuk a kickoff-hoz. Ha az időjárási körülmények megkívánják, akkor az A-csapat egyik játékosának tartania kell a labdát az állványon. [Szabály 9-4-4 pontja alapján]

## A levegőben lévő hátra passz elütése

### 9-4-2. SZAKASZ:

Egy levegőben lévő hátra passzt a passzoló csapat játékosa nem ütheti előre felé.

**BÜNTETÉS: 10 yard büntetés. [S31: BAT]**

## Birtokolt labda elütése

### 9-4-3. SZAKASZ:

Egy játékos birtokában lévő labdát a labdabirtokló csapat egyetlen játékosa sem ütheti előre felé.

**BÜNTETÉS: 10 yard büntetés. [S31: BAT]**

## A labda szabálytalan rúgása

### 9-4-4. SZAKASZ:

Egyetlen játékos sem rúghat el egy szabad labdát, egy előre passzt, vagy az ellenfél rúgásához a földre tartott labdát. Ezek a szabálytalanságok nem változtatják meg a labda státuszát: az szabad labda vagy előre passz marad; DE ha a labdatartó játékos a rúgáshoz tartott labda birtoklását veszíti el egy scrimmage kísérlet közben, akkor fumble történik és a labda szabaddá válik; ha egy kirúgás (free kick) közben történik mindez, akkor a labda halott marad. **(A.R. 8-7-2:IV és A.R. 9-4-1:XI) (A.R. 9-4-4:I).**

**BÜNTETÉS: 10 yard büntetés és kísérletvesztés is az A-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén, ha a kísérletvesztés más szabályba nem ütközik. [S31 és S9: IKB] (Kivétel: Nincs kísérletvesztés, ha a szabálytalanság akkor történik, amikor egy szabályos scrimmage rúgás keresztezte a neutrális zónát.)**

### **Jóváhagyott döntés 9-4-4**

- I. 4&8 A48-on. Scrimmage rúgás felállásból A32 elpuntozza a labdát a B-csapat 7-yardos vonaláig, ahol az hozzáér B25 lábához. Miközben a labda a földön gurul, B25 belerúg a B-csapat 4-yardos vonalán, hogy meggátolja A-csapat labdaszerzését. A labda bepattog B-csapat célterületére, ahol az alapvonalon keresztül elhagyja a pályát. **DÖNTÉS:** A játék vége safety, mivel B25 rúgása új lendületet adott a labdának. B25 szabálytalanul rúgott a labdába. A-csapat elutasíthatja a büntetést és megkapja a 2 pontot, vagy elfogadhatja a büntetést. B25 szabálytalanságára a postscrimmage kick szabályok vonatkoznak, így egy elfogadott büntetés után B-csapat helyezhetné játékba a labdát a saját 2-yardos vonalán, 1&10. (Szabály 8-5-1-a {a safety-ről} és 8-7-2-b {az új lendületről}) [Szabály 9-4-4 pontja alapján]

## 5. PARAGRAFUS: Verekedés

### 9-5-1. SZAKASZ:

- a: A mérkőzés előtt, alatt vagy a mérkőzés után, beleértve a félidei szünet időtartamát is, az egyenruhában lévő kerettagok vagy edzők nem vehetnek részt semmilyen verekedésben (Szabály 2-32-1 {a verekedés definíciójáról}).

**BÜNTETÉS: 15 yard büntetés.**

**Halott labda szabálytalanság esetén 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. B-csapat szabálytalansága esetén first down is, ha ez más szabályba nem ütközik. Kizárás a mérkőzés további részéből. [S7, S27 vagy S38, és S47:FGT/DSQ]**

b: A mérkőzés során a cserejátékosok és az edzők nem hagyhatják el a csapatuk számára kijelölt területet, hogy verekedésben részt vegyenek, valamint a saját csapatuk számára kijelölt területen sem vehetnek részt verekedésben.

**BÜNTETÉS: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. B-csapat szabálytalansága esetén first down is, ha ez más szabályba nem ütközik. Kizárás a mérkőzés további részéből és a következő mérkőzésről. [S7, S27 vagy S38, és S47:FGT/DSQ]**

#### **9-5-2. SZAKASZ:**

A referee írásban értesíti a játékvezető-küldésért felelős szervezetet a verekedés miatti kizárásokról. A játékvezető-küldésért felelős szervezet felelős a büntetések letöltéséért.

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken elkövetett fegyelmi vétségek ügyében, és a határozatok meghozatalában az MAFSZ Fegyelmi és Etikai Bizottsága kompetens.**

## **6. PARAGRAFUS: Kirívóan durva szabálytalanságok**

### **Játékos kizárása**

#### **9-6-1. SZAKASZ:**

Amennyiben egy játékost kirívóan durva személyi hiba (flagrant personal foul – Szabály 2-10-3) vagy kirívóan durva unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt állítanak ki, akkor a fegyelmi ügyekben illetékes szervezet kezdeményezi a videó visszanezést az esetleges további szankciók miatt – amennyiben lehetséges, még a következő mérkőzés előtt.

### **Nem bedobott szabálytalanságok**

#### **9-6-2. SZAKASZ:**

Ha a mérkőzés visszanezése során a fegyelmi ügyekben illetékes szervezet olyan kirívóan durva személyi hiba (flagrant personal foul) vagy kirívóan durva unsportsmanlike conduct szabálytalanságokat észlelnek, amelyeket a mérkőzés során a játékvezetők nem dobtak be, akkor a fegyelmi ügyekben illetékes szervezet egyéb szankciókat szabhat ki a következő kiírt mérkőzés előtt.

## 10. SZABÁLY - Büntetések végrehajtása

### 1. PARAGRAFUS: Végrehajtott büntetések

#### Hogyan és mikor végrehajtott egy büntetés

##### 10-1-1. SZAKASZ:

- a: Egy büntetés végrehajtott, ha azt elfogadták, visszautasították, a szabálytalanságok kioltják egymást, a szabályok szerint törölték, vagy a választás a referee számára nyilvánvaló.
- b: Bármely büntetést vissza lehet utasítani, de a kizárt játékosnak el kell hagynia a pályát, függetlenül attól, hogy a büntetést elfogadták vagy visszautasították. (Szabály 2-27-12)
- c: Ha egy szabálytalanság történt, akkor a megítélt büntetést végre kell hajtani mielőtt a labdát játékra alkalmassá nyilvánítják a következő kísérlethez.
- d: A büntetéseket a szabályban megadott büntetési tételük szerint nem lehet végrehajtani, ha az más szabályokkal ütközik.

#### Szabálytalanság a snap-pel egy időben

##### 10-1-2. SZAKASZ:

Azon szabálytalanságok, amelyeket egy snap-pel vagy egy kirúgással egy időben követnek el, úgy tekintendő, mintha az aktuális kísérlet során követték volna el. (**Kivétel:** Szabály 3-5-2-e {A-csapat gyors cseréje során lehetőséget kell adni B-csapatnak a cseréjére})

#### Azonos csapat által elkövetett élő labda szabálytalanságok

##### 10-1-3. SZAKASZ:

Ha a kísérlet során ugyanazon csapat kettő vagy több élő labda szabálytalanságát jelezték a referee-nek, akkor a vétlen csapat egyet választhat a büntetések közül. Bármely játékosnak, aki olyan szabálytalanságot követ el, amely büntetése kizárást is eredményez, annak el kell hagynia a mérkőzést.

#### Egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls)

##### 10-1-4. SZAKASZ:

Ha a kísérlet során mindkét csapat élő labda szabálytalanságát jelezték a referee-nek, akkor a büntetések semlegesítik egymást és a kísérletet újra kell játszani. (**A.R. 10-1-4:I és VII**) Bármely játékosnak, aki olyan szabálytalanságot követ el, amely büntetése kizárást is eredményez, annak el kell hagynia a mérkőzést.

##### **Kivétel:**

- 1. Ha a csapat-labdabirtoklás joga felcserélődött a kísérlet során, és a labdát utoljára birtokló csapat nem szabálytalankodott mielőtt utoljára megszerezte a labdabirtoklást, akkor kérheti az egymást semlegesítő szabálytalanságok eltörlését, és így megtarthatja a labdabirtoklás jogát, de ebben az esetben az általa elkövetett szabálytalanságért járó büntetést végrehajtják. (**A.R. 10-1-4:II-VII**).
- 2. Ha a B-csapat által a labdabirtoklás cseréje előtt elkövetett összes szabálytalanságot a PSKE (postscrimmage kick rules) alapján kell végrehajtani, akkor a B-csapat kérheti az egymást semlegesítő szabálytalanság eltörlését, és elfogadhatja a rúgás utáni büntetés-végrehajtást (postscrimmage kick enforcement).

3. Szabály 10-2-7-c pontja (try kísérlet vagy hosszabbítás során a B-csapat labdabirtoklása után {hosszabbításban vagy try során labdabirtoklás cseréje után, ha mindkét csapat szabálytalankodik, de B nem a labdabirtoklás cseréje előtt, akkor ezek kioltják egymást és nem kell megismételni}).

#### **Jóváhagyott döntés 10-1-4**

- I. Az A-csapat kickoff-ja során a B-csapat szabálytalanságot követ el, mielőtt a labda érintés nélkül elhagyja a pályát a gólvonalak között. **DÖNTÉS:** Egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls). Az A-csapat újrarúgja a kickoff-ot a previous spot-ból. [Szabály 10-1-4 pontja alapján]
- II. A-csapat kickoff-ja a 35-yardos vonaláról. A B-csapat személyi hiba szabálytalanságot követ el, miután a labda érintés nélkül elhagyta a pályát a gólvonalak között. **DÖNTÉS:** A B-csapat választhatja a rúgás megismétlését az A-csapat 45-yardos vonaláról. Ha a B-csapat megtartja a labdát, akkor a labdát a saját 20-yardos vonalán helyezheti játékba (a 15 yardos büntetést a B-csapat 35-yardos vonalától hajtják végre); vagy abból a pontból, ahová a labda került az A-csapat ellen kiszabott 5 yardos büntetés, majd a 15 yardos büntetés végrehajtása után. (Szabály 6-1-8 és Szabály 10-1-6). [Szabály 10-1-4 Kivétel 1 pontja alapján]
- III. Az A-csapat illegal formation szabálytalanságot követ el a snap pillanatában. Az A1 irányító előre passzát a B1 játékos elfogja (interception), és előrefut vele 5 yardot, majd ott ledöntik. A B-csapat egyik játékosa clipping-el a B1 játékos visszafutása közben. **DÖNTÉS:** A B-csapatnak van lehetősége választani: (1) elfogadja az egymást semlegesítő büntetéseket (offsetting fouls) és a kísérlet újra játszását választja; vagy (2) eltöröltheti az egymást semlegesítő szabálytalanságokat (offsetting fouls) és megtartja a labdát az általa elkövetett szabálytalanság miatt kiszabott büntetés végrehajtása után. A második esetben az A-csapat elfogadhatja vagy visszautasíthatja a büntetést a B-csapat clipping szabálytalansága miatt. [Szabály 10-1-4 Kivétel 1 és Szabály 5-2-8 pontja alapján]
- IV. Az A1 irányító eldob egy szabálytalan előre passzt, a B-csapat egyik játékosa pedig offside-on volt a snap pillanatában. A passzt a B23 játékos elfogja (Interception), akinek visszafutása közben a B10 játékos clipping-el. A B23 játékost a játéktér területén döntik le. **DÖNTÉS:** Nincs választási lehetőség. Egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls), és a kísérletet megismétlik. A B-csapat nem kérheti az egymást kioltó szabálytalanságok törlését, mivel szabálytalanságot követtek el a labdabirtoklás cseréje előtt. [Szabály 10-1-4 Kivétel 1 és Szabály 5-2-8 pontja alapján]
- V. Az A1 irányító előre passzát a B1 játékos elfogja (interception), előrefut vele, majd elejti a labdát (fumble). B2 játékos felkapja az elejtett labdát és még 5 yardot előrefut vele. Az A-csapat szabálytalanságot követ el a kísérlet közben vagy a kísérlet után, míg a B-csapat pedig a fumble vagy B2 játékos futása közben követ el szabálytalanságot. **DÖNTÉS:** Ha az A-csapat által elkövetett szabálytalanság élő labda szabálytalanság volt, akkor a B-csapat választhat: (1) elfogadja az egymást semlegesítő büntetéseket és a kísérlet újra játszását választja, vagy (2) a B-csapat megtartja a labdát és végrehajtják az általa elkövetett szabálytalanság miatt kiszabott büntetést. Ha az A-csapat által elkövetett szabálytalanság halott labda szabálytalanság volt, akkor a B-csapatnál marad a labda és mindkét szabálytalanság miatt megítélt büntetést végre kell hajtani. [Szabály 10-1-4 Kivétel 1 és Szabály 5-2-8 pontja alapján]
- VI. Az A-csapat szabályos előre passzát elfogja (interception) a B45 játékos, aki visszafut vele néhány yardot. A visszafutás közben a B23 játékos clipping-el. Az A78 játékos a sisakrácsánál fogva rántja földre a visszafutó B45 játékost. **DÖNTÉS:** Mivel a B-csapat a labdabirtoklás cseréje előtt nem követett el szabálytalanságot, ezért a B-csapat elutasíthatja az egymást semlegesítő szabálytalanságokat és megtarthatja a labdát a clipping miatt kiszabott büntetés végrehajtása után. [Szabály 10-1-4 Kivétel 1 és Szabály 5-2-8 pontja alapján]
- VII. Az A1 játékos elkapja a snap-et miközben a saját alapvonalán áll. A B-csapat offside szabálytalanságot követett el a snap pillanatában. **DÖNTÉS:** Az A-csapat szabálytalansága (pályán kívül volt a játékos a snap pillanatában) semlegesíti a B-csapat szabálytalanságát (offside), ezért a kísérletet meg kell ismételni. **[Megjegyzés:** Ha a B-csapat nem követett volna el a szabálytalanságot (offside), akkor a B-csapat választhatná az A-csapat szabálytalanságáért megítélt büntetést vagy safety-t! (Szabály 8-5-1-a)] [Szabály 10-1-4, Szabály 10-1-4 Kivétel 1 és Szabály 5-2-8 pontja alapján]

## **Halott labda szabálytalanságok**

### **10-1-5. SZAKASZ:**

A halott labda szabálytalanságokért megítélt büntetéseket külön-külön és az elkövetésük sorrendjében kell végrehajtani. **(A.R. 10-1-5-I-III) [Kivétel:** Amikor halott labda unsportsmanlike conduct vagy halott labda személyi hiba (personal foul) szabálytalanságot jelentenek a referee-nek mindkét csapattól úgy, hogy előtte még egyik büntetést sem hajtották végre, akkor a távolságvesztéssel járó büntetéseket törölni kell. A szabálytalanságok előtt meghatározott kísérlet típusa és száma változatlan marad. A kizárt játékosnak el kell hagynia a pályát. (Szabály 5-2-6 {szabálytalanság a kísérletek között} és 10-2-2-a)]

#### **Jóváhagyott döntés 10-1-5**

- I. 4. kísérlet & 8. Az A-csapat megtesz négy yardot, majd a labdát halottá nyilvánítják. Ezután a B1 játékos rávetődik a ledöntött játékosokra. **DÖNTÉS:** B-csapat személyi hiba (personal foul) szabálytalansága. Büntetés: 15 yard büntetés a succeeding spot-ból. First & 10 a B-csapat javára (Szabály 5-1-1-c). Az óra snap-kor indul újra. [Szabály 10-1-5, Szabály 5-1-1-c és Szabály 5-2-6 pontja alapján]
- II. Egy személyi hiba (personal foul) szabálytalanság történt a snap utáni események során, de a snap előtt a labdát még nem nyilvánították játékra alkalmasnak. **DÖNTÉS:** Minden erőfeszítést meg kell tenni az idő előtti snap és az ebből fakadó cselekmények megakadályozására; de ha mégis történik ilyenkor szabálytalanság, akkor azt úgy kell elbírálni, mintha a kísérletek között történt volna. Ha mindkét szabálytalanságot az A-csapat követte el, akkor mindkét szabálytalanságért járó büntetést végre kell hajtani. Ha a B-csapat követte el a második szabálytalanságot, akkor mindkét csapat ellen végre kell hajtani a büntetést, amely az A-csapat számára valószínűleg összesen 10 yard "előrehaladást" fog jelenteni. A B-csapat szabálytalansága automatikus first down-t eredményez. [Szabály 10-1-5 és Szabály 5-2-6 pontja alapján]
- III. 2. & goal a 3-yardos vonalon. Az A14 labdavívót ledöntik az 1-yardos vonalon, majd a B67 játékos rávetődik a földön fekvőkre. Ezután az A14 játékos törleszt és visszaüt B67 játékosnak. **DÖNTÉS:** A büntetéseket eltörlik, mivel egyiket sem hajtották még végre. Az A14 játékos ki kell zárni verekedésért. 3. kísérlet & goal következik! (Szabály 10-1-1). [Szabály 10-1-5 és Szabály 5-2-6 pontja alapján]

## **Élő labda — halott labda szabálytalanság**

### **10-1-6. SZAKASZ:**

- a: Élő labda szabálytalanságok nem semlegesíthetnek halott labda szabálytalanságokat.
- b: Ha az egyik csapat által elkövetett élő labda szabálytalanságot egy vagy több halott labda szabálytalanság követi (beleértve a halott labda szabálytalanságként büntetett élő labda szabálytalanságot is) bármelyik csapat részéről, akkor a büntetéseket külön-külön, az elkövetésük sorrendjében kell végrehajtani. **(A.R. 10-1-6:I-VI).**

#### **Jóváhagyott döntés 10-1-6**

- I. Az A-csapat punt-ol, és közben illegal motion szabálytalanságot követ el a snap pillanatában. A megérintetlen labda a gólvonalak között elhagyja a pályát, majd ezután a B-csapat egy személyi hiba (personal foul) szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** Lehetséges opciók: (1) ha a B-csapat a kísérlet megismétlését választja, akkor az A-csapatot 5 yarddal büntetik, majd ezután végrehajtják a 15 yardos büntetést a B-csapat ellen, amely büntetés automatikus first down-t is eredményez; (2) a B-csapat eltöröltheti az illegal motion miatti büntetést és megtarthatja a labdát, ekkor first & 10 a 15 yardos büntetés végrehajtása után, amelyet a pályaelhagyás pontjából hajtanak végre; (3) a B-csapat elfogadhatja az 5 yardos büntetést a pályaelhagyás pontjából végrehajtva (Szabály 6-3-13), majd a 15 yardos büntetést hajtják végre a B-csapat ellen. Mindegyik esetben a mérkőzés órája snap-re indul. (Szabály 3-3-2-d-8) [Szabály 10-1-6-b pontja alapján]
- II. A B17 elfogott (interception) egy passzt, majd a visszahordás során az A-csapat 11-yardos vonalánál sértegeti az őt üldöző A55 játékos, mielőtt TD-t érne el. Miután a B17 játékos a célterületre ért, az A55 játékos ledöntötte őt 5 yardnyira a célterületen belül. **DÖNTÉS:** Unsportsmanlike conduct a B17 és az A55 játékosok által. Mindkét büntetést végre kell hajtani. B17 játékos élő labda szabálytalansága miatti büntetést az A-csapat 11-yardos vonalától kell végrehajtani, majd az A55 játékos halott labda szabálytalansága miatti büntetést a succeeding spot-ból lesz végrehajtva. Az eredmény: B-csapat labdája, first & 10 az A-csapat 13-yardos vonaláról. [Szabály 10-1-6-b pontja alapján]
- III. B1 játékos szabálytalanságot követ el a kísérlet során, mielőtt a B2 játékos elfog (interception) egy szabályos előre passzt. A labda halottá válása után az A1 játékos rávetődik a földön fekvő játékosokra.

**DÖNTÉS:** Az A-csapat megtartja a labdát a B-csapat büntetésének végrehajtása után. Majd ezután az A-csapatot megbüntetik a halott labda szabálytalanság miatt. (Szabály 5-2-3) [Szabály 10-1-6-b pontja alapján]

- IV. A B-csapat offside szabálytalanságot követ el a snap-kor a saját 3-yardos vonalánál (nem try kísérlet során), majd az A-csapat szabályos előre passzt dob a B-csapat célterületére. B-csapat egyik játékosa elfogja a passzt (interception), majd 101 yardot fut az A-csapat célterületére, majd ezután az A-csapat egyik játékosa clipping-et követ el. **DÖNTÉS:** Meg kell ismételni a kísérletet: az A-csapat a B-csapat „16 és fél”-yardos vonaláról támadhat. [Szabály 10-1-6-b pontja alapján]
- V. Nem történt szabálytalanság, amikor a B-csapat elfogja (interception) az A-csapat szabályos előre passzát. A visszafutás során a B-csapat egyik játékosa clipping-et csinál. Miután a labda halottá vált, az A-csapat egyik játékosa rávetődik a földön fekvőkre. **DÖNTÉS:** A B-csapat megtarthatja a labdabirtoklást. A B-csapat szabálytalansága (clipping) miatt megítélt büntetést végre kell hajtani, majd ezután az A-csapat büntetését kell végrehajtani a halott labda szabálytalanság miatt. A büntetések távolságát nem kell kiszabni (mivel az eredménye 0 yard lesz), kivéve, ha az egyik végrehajtási pont a 30-yardos vonalon belül van, és a büntetést ezen gólvonal irányába kell végrehajtani. [Szabály 10-1-6-b pontja alapján]
- VI. Az A-csapat punt-ol, majd szabálytalanul megérinti a rúgást. A punt visszahordása során B1 játékos clipping-el, majd a visszahordó B2 játékos elejti a labdát (fumble). Az A1 játékos visszaszerzi a labdát (recovered), majd az A2 játékos követ el szabálytalanságot a labda halottá válása után. **DÖNTÉS:** Az A-csapat választhat először, mert a B-csapat követett el élő labda szabálytalanságot. Ha az A-csapat eltörölteti a büntetést a B-csapat szabálytalansága miatt, akkor a B-csapat kapja meg a labdát a szabálytalan érintés pontjában, és ezzel egyidejűleg a B-csapatnak lehetősége van végrehajtani a büntetést az A-csapat halott labda szabálytalansága miatt. Ha az A-csapat elfogadja a büntetést a B-csapat szabálytalansága miatt, akkor a labda a B-csaphoz tartozik az általuk elkövetett élő labda szabálytalanság miatti büntetés végrehajtása után; majd ezután az A-csapat halott labda szabálytalansága miatti büntetést kell végrehajtani. [Szabály 10-1-6-b pontja alapján]

## Játékrészek közötti időben elkövetett szabálytalanságok

### 10-1-7. SZAKASZ:

A negyedik játékrész vége után, de még a hosszabbítás megkezdése előtt, vagy a birtokolt támadássorozatok között egy hosszabbítás során, vagy a hosszabbítások között elkövetett szabálytalanságok miatt megítélt büntetéseket a megfelelő yard-vonaltól, a következő birtokolt támadássorozat kiinduló pontjától kell végrehajtani.

(Kivétel: Szabály 10-2-5 {áthozott büntetések})

## 2. PARAGRAFUS: Büntetés-végrehajtási eljárás

### Büntetések végrehajtásának pontjai

#### 10-2-1. SZAKASZ:

- a: Jó néhány szabálytalanság esetén a büntetések végrehajtási pontját a szabálytalanság jellege határozza meg – ezt a Szabálykönyvben leírt definíciók “BÜNTETÉS” része tartalmazza. Amennyiben a végrehajtás pontja nincs meghatározva a büntetési definícióban, akkor a büntetés végrehajtásának pontját a “három-és-egy” alapelvnek megfelelően kell meghatározni (Szabály 2-33 és 10-2-2-c).
- b: A büntetések végrehajtásának lehetséges pontjai: previous spot, a szabálytalanság pontja, a succeeding spot, a futás végének pontja vagy (kizárólag scrimmage rúgás esetén) a scrimmage rúgás végének pontja (postscrimmage kick spot).

### Végrehajtási pont (enforcement spot) és a basic spot meghatározása

#### 10-2-2. SZAKASZ:

- a: Halott labda szabálytalanság esetén:

Ha a labda halott volt a szabálytalanság elkövetésekor, akkor a végrehajtás pontja a succeeding spot.

**b: Az A-csapat által a neutrális zóna mögött elkövetett szabálytalanság esetén:**

Az A-csapat által a neutrális zóna mögött elkövetett következő szabálytalanságok miatt megítélt büntetést a previous spot-ból kell végrehajtani: illegal use of hands, holding, illegal block és személyi hiba (personal foul) és sportszerűtlen viselkedés (unsportsmanlike conduct). **(Kivétel:** Amennyiben a szabálytalanság az A-csapat célterületén történik, akkor safety-t kell ítélni.) Viszont scrimmage rúgás során a rúgó csapat által elkövetett összes szabálytalanságokkal a Szabály 6-3-13 pontja foglalkozik. *{Ebben az esetben B-csapat választhatja azt is, hogy onnan legyen végrehajtva, ahol a kísérlet végén B-csaphoz tartozik, ha minden más feltétel teljesül.}*

**c: A "Három-és-egy" alapelv (Szabály 2-33) a következő:**

1. Ha a labdát birtokló csapat a basic spot *mögött* követett el szabálytalanságot, akkor a büntetés végrehajtásának pontja a szabálytalanság helye (spot of the foul).
2. Ha a labdát birtokló csapat a basic spot *előtt* követett el szabálytalanságot, akkor a büntetés végrehajtásának pontja a basic spot.
3. Ha a labdát NEM birtokló csapat követett el szabálytalanságot (akár a basic spot előtt, akár a basic spot mögött), akkor a büntetés végrehajtásának pontja a basic spot.

**d: A különböző játékfajták során a basic spot a következő:**

**1. Futó játékok esetén:**

- (a) *previous spot*: ha az érintett futás a neutrális zóna mögött ért véget;
- (b) *az érintett futás vége*: ha az érintett futás a neutrális zóna előtt ért véget;
- (c) *az érintett futás vége*: amennyiben a futás alatt nincs neutrális zóna.

**2. Futó játékok esetén, amennyiben a futás a célterületen ért véget csapat-labdabirtoklás cseréje után (nem try kísérlet):**

- (a) *succeeding spot*: ha a szabálytalanság a célterületen történik a csapat-labdabirtoklás cseréje után és a kísérlet eredménye touchback;
- (b) *gólvonal*: ha a szabálytalanság a játéktér területén történik a csapat-labdabirtoklás cseréje után és az érintett futás a célterületen ér véget **(kivétel:** Szabály 8-5-1-Kivételek *{B-csapat saját 5-yardosa és gólvonala között szerzi meg a labdabirtoklást, és a saját eredeti lendülete viszi be a célterületre.}*)
- (c) *gólvonal*: ha a szabálytalanság a célterületen történik a csapat-labdabirtoklás cseréje után, az érintett futás a célterületen ért véget és a kísérlet eredménye nem touchback.

**3. Passzjátékok esetén:**

*previous spot*: szabályos előre passz-játék esetén.

**4. Rúgások esetén:**

- (a) *previous spot*: szabályos rúgás esetén, amennyiben a büntetést nem a postscrimmage kick szabálynak megfelelően kell végrehajtani.
- (b) *postscrimmage kick spot*: ha a büntetést a postscrimmage kick szabálynak megfelelően kell végrehajtani.

**e: B-csapat által egy szabályos előre passz-játék során elkövetett szabálytalanság esetén:**

B-csapat által elkövetett személyi hiba (personal foul) és unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt megítélt büntetést az utolsó futás végétől kell végrehajtani, ha ez a futás a neutrális zóna előtt ért véget és nem történt csapat-labdabirtoklás csere a kísérlet során. (Szabály 7-3-12 *{ugyanerről}*) **(A.R. 7-3-12:I) (A.R. 9-1-2:III)**

### **Jóváhagyott döntés 10-2-2**

- I. Egy B-csapat által érintetlen kickoff a pályán kívülre kerül, miután azt az A-csapat valamelyik játékosa szabálytalanul megérintette (Illegal touching). Az A-csapat egyik játékosa személyi hiba (personal foul) szabálytalanságot vagy holding-ot követ el a rúgás alatt. **DÖNTÉS:** B-csapat a következők közül választhat:
  - (1) B-csapat elindíthatja a labdát a szabálytalan érintés pontjában; vagy
  - (2) elfogadhatja az 5, 10 vagy 15 yardos büntetést a previous spot-ból és újrarágást választ; vagy
  - (3) a labdát elindíthatja az 5, 10 vagy 15 yardos büntetés végrehajtása után a labda pálya-elhagyásának pontjából végrehajtva; vagy
  - (4) a következő játékot 30 yardnyira az A-csapat kötelező vonala előtt indíthatja.
- II. Egy A-csapat által elejtett labda (fumble) vagy hátra passz szabad az A-csapat célterületén, ahol az A33 játékos elrúgja vagy elüti (batting) azt. **DÖNTÉS:** Büntetés: safety. (Szabály 8-5-1-b) [Szabály 9-4-1-c pontja alapján]
- III. Az A-csapat egyik játékosa clipping-et hajtott végre a B-csapat célterületén az A-csapat scrimmage rúgása közben, ami megérinti a B-csapat 44-es játékosát a játéktéren. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard. A büntetés végrehajtásának pontja vagy a previous spot (az A-csapat megtartja a labdabirtoklás jogát) vagy az a pont, ahol a halott labda a B-csaphoz tartozik.
- IV. Az A-csapat punt-rúgást hajt végre a saját célterületéről. A rúgást az A-csapat 30-yardos vonaláig hordják vissza. Az A23 játékos clipping-et hajt végre a B35 játékos ellen az A-csapat célterületén a B-csapat visszafutása közben. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard a basic spot-ból, amely a futás végpontja (ez az A-csapat 30-yardos vonala). B-csapat labdája, first & 10.
- V. Az A-csapat punt-rúgást hajt végre a saját célterületéről. A rúgást az A-csapat 30-yardos vonaláig hordják vissza, ahol azt elejtik (fumble). Az A23 játékos clipping-et hajt végre a B35 játékos ellen az A-csapat célterületén, miután a B-csapat elejtette a labdát (fumble) és a labda még szabad. A labdát a játéktéren szerzik vissza. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard a basic spot-ból, amely a labda elejtésének (fumble) a pontja. B-csapat labdája, first & 10.
- VI. Az A-csapat punt-rúgást hajt végre a saját célterületéről. A labda érintés nélkül elhagyja a pályát az A-csapat 40-yardos vonalánál. Az A2 játékos a saját célterületén clipping-et hajt végre, mielőtt a labdát elrúgták volna. **DÖNTÉS:** Büntetés: safety (Szabály 9-1 Büntetés pontja alapján), vagy a B-csapat hozhatja játékba a labdát az A-csapat 25-yardos vonaláról, miután a büntetést végrehajtották a labda pályaelhagyásának helyéről. [Szabály 8-5-1-b pontja alapján].
- VII. Az A-csapat a saját 1-yardos vonaláról indítja a labdát és az A1 labdavívó az 5-yardos vonalig jut előre, ahol ledöntik. B-csapat egyik játékosa személyi hiba (personal foul) szabálytalanságot követ el az A-csapat célterületén, miközben a labda játékban van. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard büntetés a basic spot-ból. (Ez az 5-yardos vonal.)
- VIII. Egy punt rúgás alatt B1 játékos fogja (holding) az A2 játékost a neutrális zóna mögött vagy a neutrális zóna előtt, miután a labda keresztezte a neutrális zónát, és mielőtt a rúgást megérintette volna a B-csapat valamelyik játékosa. **DÖNTÉS:** Büntetés: 10 yard. Ha B-csapat fogja legközelebbi játékba hozni a labdát, akkor a scrimmage rúgás utáni büntetés-végrehajtás van érvényben (postscrimmage kick enforcement).
- IX. Az A1 játékos futása közben a B25 játékos szabálytalanságot követ el a neutrális zóna előtt 10 yarddal. Az A1 játékos 30 yard megtétele után elejt a labdát (fumble). B48 játékos visszaszerzi a labdát (recover) és befut vele az A-csapat célterületére. **DÖNTÉS:** A B-csapatot a basic spot-ból kell büntetni, amely a labda elejtésének (fumble) a helye. A labdabirtoklás joga az A-csapatnál marad. (Szabály 5-2-3).
- X. First & 10 az A-csapat 30-yardos vonaláról. Az A1 játékos a B-csapat 40-yardos vonaláig halad előre, ahol ledöntik. A futás közben a B1 játékos clipping-et hajt végre az A-csapat 45-yardos vonalánál. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard büntetés B40-ról, ami a basic spot. A-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 25-yardos vonaláról.
- XI. First & 10 az A-csapat 40-yardos vonaláról. Az A1 játékos a B-csapat 40-yardos vonaláig halad előre, ahol elejt a labdát (fumble). Az A1 játékos futása vagy a fumble közben a B2 játékos személyi hiba (personal foul) szabálytalanságot követ el a felpályánál. A labdát a B1 játékos szerzi vissza (recovery), majd befut vele az A-csapat célterületére. **DÖNTÉS:** Büntetés: 15 yard büntetés a basic spot-ból, ami az érintett futás végpontja (a B-csapat 40-yardos vonala). A-csapat labdája, first down.

- XII. Egy scrimmage rúgás visszahordása során a B40 játékos az A80 játékost hátulról blokkolja annak dereka fölött a B-csapat 25-yardos vonalánál. A B-csapat labdavívójét a labda birtokában a B-csapat 40-yardos vonalánál döntik le. **DÖNTÉS:** B-csapat szabálytalansága (illegal block in the back). Büntetés: 10 yard büntetés a szabálytalanság helyétől. B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 15-yardos vonalától. [Szabály 2-3-4-a, Szabály 9-3-5 pontja alapján]
- XIII. A B-csapat egyik játékosa elfog (interception) egy szabályos előre passzt. A passzoló játékos ellen szabálytalanságot követtek el a B-csapat visszafutása közben. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája, first & 10, a megítélt büntetés végrehajtása után. (Szabály 2-27-5, Szabály 5-2-4 és Szabály 9-1)
- XIV. B1 játékos elfog (interception) egy szabályos előre passzt (nem try kísérlet során) mélyen a saját célterületén belül és nem képes kijutni a célterületről, ahol ledöntik. A futás közben a B2 játékos clipping-et csinál az A1 játékos ellen (a) a B-csapat 25-yardos vonalánál; (b) a B-csapat 14-yardos vonalánál; (c) a célterületen. **DÖNTÉS:** A basic spot a B-csapat 20-yardos vonalánál van. (a) First & 10 a 10-yardos vonalról; (b) first & 10 a 7-yardos vonalról; (c) safety. (Szabály 8-5-1-b, Szabály 8-6-1 és Szabály 10-2-2-d-2-a)
- XV. B17 játékos elfog (interception) egy szabályos előre passzt (nem try kísérlet során) mélyen a saját célterületén és megkísérel előrehaladni a célterületről, miközben az A19 játékos clipping-et hajt végre a célterületen. A szabálytalanság után a B17 játékos elejti a labdát (fumble), még mielőtt elhagyta volna a célterületet. A labdát az A26 játékos szerzi vissza a 2-yardos vonalon. **DÖNTÉS:** A 15 yard büntetést a gólvonalról kell kimérni. B-csapat labdája, first & 10 a 15-yardos vonaltól. (Szabály 10-2-2-d-2-c)
- XVI. Egy safety után az A-csapat punt-ol a saját 20-yardos vonaláról. A labda elhagyja a pályát anélkül, hogy a B-csapat megérintette volna azt. **DÖNTÉS:** A B-csapat választhat: (1) megismételje a rúgást a 15-yardos vonalról; vagy (2) a labdát az 50-yardos vonalról indítják; vagy (3) az 5 yard büntetést a labda pályaelhagyásának helyétől kell végrehajtani.
- XVII. 2. & 10 a B-csapat 40-yardos vonaláról. Az A4 irányító kapja a labdát a snap után, a pálya jobb oldala felé menekül, majd a B-csapat 12-yardos vonalánál kifut a pályáról. A kísérlet során az A73 játékos hátulról blokkolja (block in the back) B95 játékost a B-csapat 24-yardos vonalánál, amivel megakadályozza a szerelés végrehajtásában (megakadályozza a tackle-t). **DÖNTÉS:** 10 yard büntetés, amelyet a szabálytalanság helyétől kell végrehajtani. 2. & 4 a B-csapat 34-yardos vonaláról. [Szabály 2-3-4-a pontja alapján]

## Postscrimmage kick enforcement - büntetés végrehajtása

### 10-2-3. SZAKASZ:

- a: A postscrimmage kick végrehajtás szabályainak megfelelően a B-csapat által az alábbi b pontban meghatározott körülmények teljesülése esetén elkövetett szabálytalanságokra úgy kell tekinteni, mintha a B-csapat labdabirtoklása közben követtek volna el a szabálytalanságot, még akkor is, ha a Szabály 2-4-1-b-3 pontja szerint a csapat-labdabirtoklás még nem cserélődött fel.
- b: A postscrimmage kick enforcement (PSKE) büntetés-végrehajtási eljárás **csak** egy **scrimmage rúgás** közben a B-csapat által elkövetett szabálytalanság esetén alkalmazható, és **csak** a következő feltételek teljesülése mellett:
1. A rúgás nem egy try kísérlet, egy sikeres mezőnygól (field goal), vagy a hosszabbítás során történt rúgás. **(A.R.10-2-3:IV)**
  2. A labda keresztezte a neutrális zónát.
  3. A szabálytalanság a rúgás befejezte előtt történik. **(A.R. 10-2-3:I, II és V)**
  4. B-csapat fogja legközelebb játékba hozni a labdát.

Amennyiben a fenti feltételek mindegyike teljesül, akkor a büntetést a “három-és-egy” alapelvnek megfelelően kell végrehajtani. B-csapatot kell a labdát birtokló csapatnak tekinteni, és a postscrimmage kick spot-ot ezen esetekben basic spot-ként kell kezelni. (Szabály 10-2-2-c) Lásd a Szabály 2-25-11 pontját a postscrimmage spot meghatározásával kapcsolatban. {Amennyiben a rúgás a játéktéren (field of play) belül ért véget, akkor bizonyos speciális ese-

teken (sikertelen mezőnygól, szabálytalan érintés miatti szabályszegés, fair catch megérintése és elkapása) kívül a postscrimmage kick spot ott van, ahol az adott rúgás véget ér. Amikor a rúgás a B-csapat célterületén ért véget, akkor a postscrimmage kick spot a B-csapat 20-yardos vonalán van.} (A.R. 10-2-3:I-VII)

### Jóváhagyott döntés 10-2-3

- I. Valamelyik csapat szabálytalankodik egy scrimmage rúgás alatt, miután a labdát valaki megérintette a neutrális zóna előtt. A szabálytalanság a neutrális zóna előtt történt és a B-csapat fogja játékba hozni a labdát a következő kísérlet során. **DÖNTÉS:** A B-csapat által elkövetett szabálytalanságok miatt megítélt büntetéseket a „három-és-egy” alapelvnek megfelelően a postscrimmage kick spot mint basic spot alkalmazásával kell végrehajtani. (Szabály 2-25-11). B-csapat labdája, first & 10. Az A-csapat által elkövetett szabálytalanságok miatt megítélt büntetéseket a previous spot-ból kell végrehajtani, vagy abból a pontból, ahol a halott labda a B-csathoz tartozik. (Szabály 6-3-13) [Szabály 10-2-3-b-3, Szabály 10-2-3-b-4 és Szabály 5-2-3-a pontja alapján]
- II. Az A-csapat punt-ját blokkolják, az keresztezi a neutrális zónát, és a B-csapat nem érintette meg a neutrális zóna előtt. A labda visszapattan a neutrális zóna mögé mielőtt a B-csapat egyik játékosa clipping vagy holding szabálytalanságot követ el. A labda szabad a szabálytalanság elkövetésekor. **DÖNTÉS:** A szabálytalanság a rúgás közben történt. Ha a B-csapat fogja játékba hozni a labdát a következő kísérlet során, akkor a büntetést a postscrimmage kick szabályok szerint kell végrehajtani. [Szabály 10-2-3-b-3 és Szabály 10-2-3-b-4 pontja alapján]
- III. Az A-csapat punt-ját blokkolják a neutrális zóna mögött mielőtt a B-csapat clipping vagy holding szabálytalanságot követ el a neutrális zóna előtt. A kísérlet alatt a labda sosem keresztezte a neutrális zónát. **DÖNTÉS:** A Szabály 10-2-3 pontja csak akkor alkalmazható, ha egy scrimmage rúgás keresztezte a neutrális zónát. Az A-csapat megtartja a labdabirtoklás jogát miután a büntetést végrehajtották a previous spot-ból. [Szabály 10-2-3-b-4 pontja alapján]
- IV. Az A-csapat sikeres mezőnygól kísérlete a B-csapat 30-yardos vonaláról lett elindítva. A B-csapat egyik játékosa személyi hiba szabálytalanságot követett el a rúgás alatt a 20-yardos vonalnál. **DÖNTÉS:** Az A-csapat töröltheti a pontszerzést és kérheti a B-csapat megbüntetését a previous spot-ból; vagy megtarthatja a pontokat és kérheti a B-csapat megbüntetését a következő kickoff során. (Szabály 10-2-5-d) [Szabály 10-2-3-b-1 és Szabály 10-2-3-b-4 pontja alapján]
- V. Az A-csapat érintetlen és sikertelen mezőnygól kísérlete a B-csapat 30-yardos vonalától lett elindítva. A rúgás alatt a B-csapat egyik játékosa szabálytalankodott a B-csapat 15-yardos vonalnál. **DÖNTÉS:** B-csapat labdája. A postscrimmage kick spot a 30-yardos vonal, és a büntetés végrehajtásának pontja a 15-yardos vonal, ami a szabálytalanság pontja. Nincs lehetőség a kísérlet megismétlésére. (Szabály 2-25-11 és Szabály 8-4-2-b) [Szabály 10-2-3-b-3, Szabály 10-2-3-b-4, Szabály 2-25-11-c-1-a és Szabály 8-4-2-b-2 pontja alapján]
- VI. Az A-csapat punt-ja keresztezi a neutrális zónát. A rúgás alatt B79 fogja A55 játékost 1 yarddal a neutrális zóna előtt. B44 játékos elkapja a rúgást a B-csapat 25-yardos vonalán és visszaviszi a B-csapat 40-yardos vonaláig, ahol szerelik. **DÖNTÉS:** B79 szabálytalansága a postscrimmage kick enforcement hatálya alá tartozik. A 10 yard büntetést a rúgás végétől kell végrehajtani, ami a B-csapat 25-yardos vonala. B-csapat labdája, first & 10 a B-csapat 15-yardos vonaláról. [Szabály 10-2-3-b pontja alapján]
- VII. 4. & 12, az A-csapat 35-yardos vonalán. Közvetlenül a snap után B77 játékos megragadja és elhúzza A66 játékost az egyik irányba, hogy a B43 linebacker megkísérelhesse blokkolni a rúgást. B44 játékos elkapja a rúgást a B-csapat 25-yardos vonalán, és visszaviszi a B-csapat 40-yardos vonaláig, ahol szerelik. **DÖNTÉS:** B77 holding szabálytalansága nem tartozik a postscrimmage kick enforcement hatálya alá, mivel az a rúgás előtt történt. A 10 yard büntetést a previous spot-ból hajtják végre. A 10 yard büntetés önmagában nem eredményez A-csapat számára újabb első kísérletet, de a védőcsapat által elkövetett holding szabálytalanság büntetési tétele automatikus első kísérletet is tartalmaz. Emiatt az A-csapat első kísérletet ér el az A-csapat 45-yardos vonalán. [Szabály 10-2-3-b pontja alapján]

## Az A-csapat által rúgások alatt elkövetett szabálytalanságok

### 10-2-4. SZAKASZ:

Kirúgások vagy olyan scrimmage rúgások során, amelyeknél a labda keresztezte a neutrális zónát (kivéve mezőnygól kísérletek), a rúgó csapat által elkövetett szabálytalanságok – kivéve kick-catch interference (Szabály 6-4) – büntetése a B-csapat választása alapján történhet a szabály szerint a previous spot-ból (mint basic spot) (**kivétel:** a büntetés safety, ha a rúgó csapat a saját célterületén

belül szabálytalankodik), vagy abból a pontból, ahol a halott labda a B-csaphoz tartozik a kísérlet után. (Szabály 6-1-8 és Szabály 6-3-13)

## **TD, mezőnygól, vagy try kísérlet közben vagy után elkövetett szabálytalanságok**

### **10-2-5. SZAKASZ:**

- a: A pontot nem elérő csapat által elkövetett szabálytalanságok olyan kísérlet alatt, ahol TD-t értek el (a try kísérleteket kivéve):
1. Személyi hiba (personal foul) vagy unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt kiszabott 15 yardos büntetés végrehajtása a pontot szerző csapat választása alapján történhet a try kísérlet vagy a következő kickoff, vagy a succeeding spot-ból hosszabbítás során. Ha nincs ezután következő kickoff, akkor az elfogadott büntetést a try kísérlet során kell végrehajtani.
  2. 5 és 10 yardos büntetés nem lesz végrehajtva a try kísérlet vagy a következő kickoff során. Ezek a büntetések törölve lesznek a szabályok által, hacsak a büntetést végre lehet hajtani egy rúgás szabálytalan érintése miatt. **(A.R. 6-3-2:III és IV)**
- b: Egy a 3-yardos vonalról vagy vonalon belülről végrehajtott try kísérlet során elkövetett defensive pass interference szabálytalanság miatt megítélt büntetést a gólvonalig megteendő távolság felezésével kell végrehajtani. Ha a try kísérlet sikeres volt, akkor a büntetést a szabályok értelmében törölni kell.
- c: Ha egy szabálytalanságot a TD után, de még az előtt követtek el, mielőtt a labdát játékra alkalmassá nyilvánították a try kísérlethez, vagy ha egy élő labda szabálytalanságot halott labda szabálytalanságként büntetnek egy TD-t eredményező kísérlet során, akkor a büntetés végrehajtása a vétlen csapat választása alapján történhet a try kísérlet vagy a következő kickoff során, vagy a succeeding spot-ból hosszabbítás során. **(A.R. 3-2-3:V)**
- d: Egy field goal kísérlet alatt elkövetett élő labda szabálytalanságot a szabályok előírásai szerint kell büntetni. Sikeres field goal esetén az A-csapat választhatja a büntetések végrehajtását a previous spot-ból a pontok eltörlése mellett, vagy választhatja a pontokat a büntetés(ek) végrehajtása helyett. Az A-csapat választhatja a pontokat és emellett a személyi hiba (personal foul) vagy unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt kiszabott büntetések végrehajtását a következő kickoff alkalmával, vagy hosszabbítás esetén azok végrehajtását a succeeding spot-ból. Olyan élő labda szabálytalanságok esetén, amit halott labda szabálytalanságként kell kezelni, és olyan halott labda szabálytalanságok esetén, amiket a field goal kísérlet (down) után követtek el, a végrehajtás a succeeding spot-ból történik.
- e: Egy try kísérlet alatt és egy try kísérlet után elkövetett szabálytalanságok miatti büntetéseket a Szabály 8-3-3, Szabály 8-3-4, Szabály 8-3-5 és Szabály 10-2-5-b pontjai szerint kell végrehajtani. **(A.R. 3-2-3:VI-VII)** {Ezek a következők:

#### **8-3-3 Szabálytalanságok egy try kísérlet során a csapat-labdabirtoklás cseréje előtt**

**Egymást semlegesítő szabálytalanságok:** Ha mindkét csapat szabálytalanságot követett el a kísérlet során, és a B-csapat által elkövetett szabálytalanság a labdabirtoklás cseréje előtt történt, akkor a szabálytalanságok semlegesítik egymást (offsetting fouls), és a kísérletet meg kell ismételni, még abban az esetben is, ha további szabálytalanságok történnek a labdabirtoklás cseréje után. Egymást semlegesítő szabálytalanságok (offsetting fouls) miatt megismételt kísérletet a previous spot-ból kell végrehajtani.

**B-csapat által elkövetett szabálytalanságok egy try kísérlet során:** Sikeres try kísérlet esetén az A-csapat választhat: vagy eltörölteti az elért eredményt és végrehajtatja a büntetést, majd megismétli a try kísérletet; vagy eltörölteti a büntetéseket és elfo-

gadja a kísérlet során elért eredményt. Az A-csapat elfogadhatja az eredményt bármely személyi hiba (personal foul) és unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt megítélt büntetés elfogadása mellett. Ezt a büntetést a try kísérletet követő kickoff vagy a hosszabbításban a succeeding spot-ból hajtják végre. B-csapat által elkövetett szabálytalanság miatt végrehajtott büntetés után a játékot bármilyen pontról meg lehet ismételni a hash mark-on vagy hash mark-okon belülről, arról a yardvonalról vagy a yardvonal mögül, ahová a labdát a büntetés helyezte.

**Az A-csapat által elkövetett szabálytalanságok egy try kísérlet során:** Egy sikeres try kísérlet során az A-csapat által elkövetett szabálytalanság után a kísérletet meg kell ismételni abból a pontból, ahová a büntetés a labdát helyezi. Ha az A-csapat olyan szabálytalanságot követett el, amelyet kísérletvesztéssel kell büntetni, akkor a try kísérletnek vége van, a pontszerzést törölni kell és a yardbüntetéseket a következő kickoff során nem kell végrehajtani. Ha a csapat-labdabirtoklás jogának cseréje előtt az A-csapat egyik játékosa szabálytalankodik, és ezt a szabálytalanságot nem semlegesíti egy másik szabálytalanság (offsetting fouls), és a kísérlet során nincs több csapat-labdabirtoklascseré vagy pontszerzés, akkor a büntetést a szabályok értelmében törölni kell.

**Büntetés végrehajtása halott labda szabálytalanság esetén:** A labda játékra alkalmassá nyilvánítása után, de még a snap előtt elkövetett szabálytalanságok miatt kiszabott büntetéseket még a következő snap előtt kell végrehajtani. A try kísérlet során elkövetett olyan élő labda szabálytalanságok miatt kiszabott büntetéseket, amelyeket halott labda szabálytalanságként büntetnek, a kísérletet követő kickoff, vagy a hosszabbításban a következő kísérlet során a succeeding spot-ból kell végrehajtani. Ha a try kísérletet megismétlik, akkor ezeket a büntetéseket a try kísérlet megismétlése előtt kell végrehajtani. (Szabály 10-1-6)

**Roughing the kicker/holder vagy running into the kicker/holder:** Ezek a szabálytalanságok élő labda szabálytalanságok.

**Rúgás elkapásának akadályozása (kick-catch interference):** A rúgás elkapásának akadályozása miatt megítélt büntetést a szabályok értelmében törölni kell. Az A-csapat pontszerzését törölni kell.

**8-3-4** Egy try kísérlet során a csapat-labdabirtoklás cseréje után elkövetett szabálytalanságokra speciális szabályok érvényesek (Szabály 10-2-7):

- a) Bármely csapat által elkövetett szabálytalanság miatt megítélt büntetéseket a szabályok értelmében törölni kell. **(Kivéve:** Személyi hiba (personal foul), unsportsmanlike conduct szabálytalanság, halott labda személyi hiba (personal foul) és olyan élő labda szabálytalanságok, amelyek halott labda szabálytalanságként kerülnek büntetésre, a következő kísérlet során lesznek végrehajtva).
- b) A kísérlet során szabálytalanságot elkövető csapat pontszerzését törölni kell. **(Kivétel:** Halott labda szabálytalanságként büntetett élő labda szabálytalanság.)
- c) Ha mindkét csapat szabálytalankodik a kísérlet során, és a B-csapat nem szabálytalankodott a labdabirtoklás cseréje előtt, akkor a szabálytalanságok kioltják egymást és a kísérletet nem kell megismételni. Try kísérlet esetén vége van a try kísérletnek. **(Kivételek:** A személyi hiba (personal foul), sportszerűtlen magatartás (unsportsmanlike conduct), halott labda személyi hiba (personal foul) szabálytalanságok és halott labda szabálytalanságként kezelt élő labda szabálytalanságok miatt kiszabott büntetések a következő kickoff-nál, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból kerülnek végrehajtásra. Lásd Szabály 8-3-5.)

**8-3-5** A try kísérlet után elkövetett szabálytalanságok miatt kiszabott büntetéseket a kísérletet követő kickoff, vagy a hosszabbításban a következő kísérlet során a succeeding

*spot-ból kell végrehajtani. Azonban, ha a try kísérletet megismétlik, akkor a büntetést az ismétlés előtt kell végrehajtani.*

**10-2-5-b** lásd fent.}

- f: Bármely csapat által elkövetett szabálytalanság miatt megítélt és távolságvesztéssel járó büntetés a vétkes csapat kirúgáskori kötelező vonalát nem viheti a csapat öt-yardos vonala mögé. Azokat a büntetéseket, amelyek végrehajtása után a csapat kirúgáskori kötelező vonalát a csapat 5-yardos vonala mögé helyezné, azokat a következő succeeding spot-ból kell végrehajtani.

### **Jóváhagyott döntés 10-2-5**

#### **Szabálytalanságok az A-csapat TD-je vagy field goal kísérlete során:**

- I. Az A-csapat TD futása során a B-csapat egyik játékosa clipping-et csinál a játéktér területén vagy a célterületen. **DÖNTÉS:** Az A-csapat választhat: a B-csapatot a try kísérlet vagy a következő kickoff során, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból büntessék. (Szabály 10-2-5-a-1)
- II. B-csapat személyi hiba (personal foul) szabálytalanságot követ el egy olyan kísérlet során, amiben az A-csapat TD-t szerzett. Majd a pontszerzés után, de még mielőtt a labdát játékra alkalmassá nyilvánították volna a try kísérlethez, az A-csapat egyik játékosa is szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** A pontszerzés érvényes. Az A-csapat választhat, hogy a B-csapatot a try kísérlet vagy a következő kickoff során büntessék meg, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból. Ezután a B-csapat is választhat, hogy az A-csapatot a try kísérlet vagy a következő kickoff, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból büntessék meg. Az élő labda/halott labda szabálytalanságokért kiszabott yard-büntetések semlegesíthetik egymást. (Szabály 10-2-5)
- III. Az A-csapat TD futása során a B-csapat holding szabálytalanságot követ el. Az A-csapat a pontszerzés után követ el szabálytalanságot. **DÖNTÉS:** A pontszerzés érvényes. B-csapat holding-ja miatti büntetést a szabályok értelmében törölni kell. B-csapat választhat, hogy az A-csapatot a try kísérlet vagy a következő kickoff, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból büntessék meg. (Szabály 10-2-5-a-2 és Szabály 10-2-5-c)
- IV. Az A-csapat TD futása során vagy a kísérlet után a B-csapat egyik játékosa megüti az ellenfelét. A sikeres try kísérlet során a B-csapat egyik játékosa offside-on van. **DÖNTÉS:** A TD érvényes. B-csapat játékosát verekedésért ki kell zárni. Az A-csapat választhat, hogy a B-csapatot a try kísérlet vagy a következő kickoff, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból büntessék. A sikeres try kísérlet után az A-csapat választhatja, hogy megismétli a try kísérletet az offside miatt megítélt büntetés végrehajtása után. (Szabály 10-2-5 és Szabály 8-3-3-b)
- V. Az A-csapat egy sikeres passzal TD-t ér el a kísérletből, mely során a B-csapat egyik játékosa roughing the passer szabálytalanságot követ el az előre passzoló játékos ellen. **DÖNTÉS:** A pontszerzés érvényes. Az A-csapat választhat, hogy a B-csapatot a try kísérlet vagy a következő kickoff, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból büntessék.
- VI. Az A-csapat sikeres field goal kísérlete során a B-csapat egyik játékosa offside szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** Az A-csapat választhat: törli a kísérlet eredményét és elfogadja a büntetés végrehajtását a previous spot-ból (megismétlik a kísérletet); vagy elfogadja a pontszerzést és töröltetik a megítélt büntetést.
- VII. A B-csapat szabálytalankodik egy sikeres field goal kísérlet során. **DÖNTÉS:** Az A-csapat választhatja a büntetések végrehajtását a previous spot-ból a pontok eltörlése mellett, vagy a pontokat a büntetés(ek) végrehajtása helyett. Az A-csapat választhatja a pontokat és emellett a személyi hiba (personal foul) vagy unsportmanlike conduct szabálytalanság miatt kiszabott büntetések végrehajtását a következő kickoff alkalmával, vagy hosszabbítás esetén azok végrehajtását a succeeding spot-ból.

#### **Szabálytalanságok az A-csapat TD-je után:**

- VIII. Az A-csapat szabálytalanságot követ el egy TD megszerzése után, majd a B-csapat követ el szabálytalanságot a sikeres try kísérlet során. **DÖNTÉS:** A TD érvényes. B-csapat választhat, hogy az A-csapatot a try kísérlet vagy a következő kickoff során büntessék. Ezután az A-csapat választhat, hogy a B-csapatot megbüntessék a try kísérlet megismétlése során. B-csapat által elkövetett személyi hiba (personal foul) szabálytalanság miatt megítélt büntetést a következő kickoff alkalmával, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból végre lehet hajtani. A következő kickoff során a szabálytalanságokért kiszabott yard-büntetések semlegesíthetik egymást.
- IX. Az A-csapat szabálytalanságot követ el egy TD megszerzése után, majd a B-csapat követ el szabálytalanságot a sikeres try kísérlet után. **DÖNTÉS:** A pontszerzés érvényes. B-csapat választhat, hogy az A-

csapatot a try kísérlet, a következő kickoff során, vagy egy hosszabbítás során a succeeding spot-ból büntessék. B-csapat által a try kísérlet után elkövetett szabálytalanságot megítélt büntetést a következő kickoff alkalmával, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból kell végrehajtani. [Szabály 8-3-3-b-1 pontja alapján]

**Szabálytalanság egy try kísérlet alatt, mely során a csapat-labdabirtoklás joga nem cserélődött fel (ez nem tartalmazza azokat az élő labda szabálytalanságokat, melyeket halott labda szabálytalanságként büntetnek, vagy azokat a szabálytalanságokat, amelyeket kísérletvesztéssel kell büntetni):**

- X. B-csapat szabálytalanságot követ el egy sikeres try kísérlet közben. **DÖNTÉS:** A try kísérletet megismétlik a büntetés végrehajtása után, vagy a szabálytalanságot törölni kell a szabályok értelmében. A személyi hiba (personal foul) és unsportmanlike conduct szabálytalanság miatti büntetést a következő kickoff alkalmával, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból lehet végrehajtani. (Szabály 8-3-3-b-1) [Szabály 8-3-1 és Szabály 8-3-3-b-1 pontja alapján]
- XI. A-csapat és B-csapat is szabálytalanságot követ el a try során. **DÖNTÉS:** A kísérletet megismétlik a previous spot-ból. (Szabály 8-3-3) [Szabály 8-3-3-a pontja alapján]
- XII. A 3-yardos vonalról végrehajtott sikeres rúgó try kísérlet során a B-csapat egyik játékosa offside szabálytalanságot követett el. A labda halottá válása után a B-csapat egyik játékosa personal foul szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** Ha az A-csapat a try kísérlet megismétlését választja, akkor a B-csapat mindkét szabálytalansága miatt megítélt büntetést a következő snap előtt kell végrehajtani (Szabály 10-1-6). Ha az A-csapat eltörölteti az offside miatti büntetést és elfogadja a pontot, akkor a B-csapat halott labda szabálytalansága miatt megítélt büntetést a következő kickoff alkalmával, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból kell végrehajtani. (Szabály 8-3-5) [Szabály 8-3-1 pontja alapján]
- XIII. A 3-yardos vonalról végrehajtott sikertelen rúgó try kísérlet során az A-csapat egyik játékosa szabálytalan mozgást (illegal motion) hajtott végre. A labda halottá válása után a B-csapat egyik játékosa szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** B-csapat nyilvánvalóan elutasítja az A-csapat megbüntetését. A B-csapat szabálytalansága miatt megítélt büntetést a következő kickoff alkalmával, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból kell végrehajtani. [Szabály 8-3-1]

**Szabálytalanságok egy try kísérlet után, de még a következő kickoff előtt:**

- XIV. Az egyik csapat szabálytalanságot követ el. **DÖNTÉS:** A büntetést a soron következő kickoff alkalmával kell végrehajtani, kivéve, ha a try kísérlet a mérkőzés utolsó kísérlete volt. [Szabály 8-3-1 és Szabály 8-3-5 pontja alapján]
- XV. Mindkét csapat szabálytalanságot követ el, mielőtt bármely szabálytalanság miatt megítélt büntetést végrehajtották. **DÖNTÉS:** A szabálytalanságokat el kell törölni. [Szabály 8-3-1 és Szabály 8-3-5 pontja alapján]
- XVI. Egy sikeres try kísérlet után a B-csapat által elkövetett szabálytalanság miatt megítélt büntetést elfogadták, és a büntetést a következő kirúgás alkalmával fogják végrehajtani; ezután:
  - a) Az A-csapat szabálytalanságot követ el a try kísérlet után. **DÖNTÉS:** A büntetéseket a szabálytalanságok elkövetésének sorrendjében kell végrehajtani a kickoff során, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból.
  - b) A B-csapat szabálytalanságot követ el a try kísérlet után. **DÖNTÉS:** Mindkét B-csapat elleni büntetést a szabálytalanságok elkövetésének sorrendjében kell végrehajtani a kickoff során, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból.
  - c) Mindkét csapat szabálytalanságot követ el mielőtt bármely szabálytalanság miatt megítélt büntetést végrehajtották. **DÖNTÉS:** Ezeket a szabálytalanságokat el kell törölni. A B-csapat által eredetileg elkövetett szabálytalanság miatt megítélt büntetést a kickoff során kell végrehajtani, vagy hosszabbítás esetén a succeeding spot-ból. [Szabály 8-3-5 pontja alapján]

## Távolságfelezéssel járó büntetés-végrehajtási eljárások

### 10-2-6. SZAKASZ:

Semmilyen távolságvesztéssel járó büntetés (beleértve a try kísérletet is a 3-yardos vonalról vagy azon belülről) sem lehet nagyobb, mint a vétkes csapat gólvonala és a végrehajtási pont közötti távolság fele. [**Kivételek:** (1) Defensive pass interference szabálytalanság egy scrimmage kísérlet során (nem try kísérlet!) (a Szabály 7-3-8 és Szabály 10-2-5-b {ugyanerről}); és (2) try kísérlet során egy defensive pass interference szabálytalanság esetén, ha a labdát a 3-yardos vonalon kívülről indították el.]

## **Speciális büntetés-végrehajtás a labdabirtoklás cseréje után elkövetett szabálytalanságok esetén**

### **10-2-7. SZAKASZ:**

Hosszabbításban vagy try kísérletek során a csapat-labdabirtoklás cseréje után elkövetett szabálytalanságok miatt megítélt büntetésekre speciális büntetés-végrehajtási eljárások érvényesek.

- a) Bármely csapat által elkövetett szabálytalanság miatt megítélt büntetéseket a szabályok értelmében törölni kell. (**Kivéve:** személyi hiba (personal foul), unsportsmanlike conduct szabálytalanság, halott labda személyi hiba (personal foul) és olyan élő labda szabálytalanságok, amelyek halott labda szabálytalanságként kerülnek büntetésre, a következő kísérlet során lesznek végrehajtva.)
- b) A kísérlet során szabálytalanságot elkövető csapat pontszerzését törölni kell. (**Kivétel:** Halott labda szabálytalanságként büntetett élő labda szabálytalanság.) (**A.R. 8-3-2:VII**)
- c) Ha mindkét csapat szabálytalankodik a kísérlet során és a B-csapat nem szabálytalankodott a labdabirtoklás cseréje előtt, akkor a szabálytalanságok kioltják egymást és a kísérletet nem kell megismételni. Try kísérlet esetén vége van a try kísérletnek. (**Kivételek:** A személyi hiba (personal foul), sportszerűtlen magatartás (unsportsmanlike conduct), halott labda személyi hiba (personal foul) szabálytalanságok és halott labda szabálytalanságként kezelt élő labda szabálytalanságok miatt kiszabott büntetések a következő játék során kerülnek végrehajtásra. Lásd Szabály 8-3-5.) (**A.R. 8-3-4:III-IV**)

# 11. SZABÁLY - A játékvezetők: Jogkörök és kötelezettségek

## 1. PARAGRAFUS: Jogkörök

### Játékvezetői jogkörök

#### 11-1-1. SZAKASZ:

A játékvezetői jogkörök a mérkőzés hivatalos kezdése előtt 60 perccel kezdődnek, és akkor érnek véget, amikor a referee az eredményt véglegesnek nyilvánítja. [S14]

## 2. PARAGRAFUS: Felelősségek

#### 11-2-1. SZAKASZ:

A mérkőzés négy vagy több játékvezető felügyelete alatt bonyolítható le. Kivételes esetben, mint például sérülés vagy késés esetén, a mérkőzés lejátszható 3 játékvezető felügyelete mellett is.

#### 11-2-2. SZAKASZ:

A játékvezetők felelőssége és a „játékvezetési technikák” a mindenkor érvényben lévő *Manual of Football Officiating*-ben vannak rögzítve. A játékvezetők kötelessége az adott ismeretanyag elsajátítása, tudása és azok alkalmazása a mérkőzések során.

- a. Elengedhetetlen olyan „játékvezetési technikák” használata, mely magában foglalja 3-tól a 8 főig terjedő játékvezetői csapatokat. Nemzetközi versenyeken tilos olyan kézikönyv használata, amely a „játékvezetési technikák”-nak csak egy részét tartalmazza.
- b. Nemzeti Szövetségeknek és képviseleti szervezeteknek ajánlott, hogy a joghatásuk alá tartozó mérkőzések során szabványos „játékvezetési technikák”-at használjanak, megkönnyítendő a játékvezetőiknek a hazai és a nemzetközi mérkőzések közötti átjárást.
- c. 2028-tól csak azon játékvezetők vehetnek részt nemzetközi tornákon, akik rendszeresen használják az aktuálisan utolsó jóváhagyott játékvezetési technikákat. Utolsó jóváhagyott játékvezetési technikák a legújabb kiadása a *Manual of Football Officiating*-nek, vagy az azt megelőző kiadás 12 hónapig a frissítés után.
- d. b és c pont alól kivétel: USA, Kanada, Mexikó és Japán.

## 12. SZABÁLY – Azonnali visszánézés

### 1. Paragrafus: Az azonnali visszánézés (videóbíró) alkalmazásának keretei

**Megjegyzés:** Az MAFSZ égisze alatt rendezettek közül kizárólag a HFL TV által közvetített mérkőzéseken lehetséges visszánézés, az alábbi szabályok csak ezekre a mérkőzésekre vonatkoznak.

#### Visszánézés kérése

##### 12-1-1. Szakasz

- a. Bármely játékvezető (a videóbírót beleértve) javaslatára a vezetőbíró (referee) kérheti egy játék visszánézését a meghatározott keretek között.
- b. Egy vezetőedző kérheti a visszánézés egy csapatidőkérés felhasználásával, mielőtt a labdát legközelebb szabályosan játékba hozzák.
  1. Miután a játék visszánézésre került egy vezetőedzői kezdeményezés után:
    - a) Ha a pályán hozott döntést bármilyen módon megváltoztatják, a csapatot nem terhelik időkérés felhasználásával.
    - b) Amennyiben a pályán hozott döntést nem változtatják meg, a csapatot egy csapatidőkérés felhasználásával terhelik, és az érintett csapat a mérkőzés hátralévő részére elveszti a jogát újabb visszánézés kérésére.
  2. Ha olyan esetben kért a csapat visszánézés, amikor a játék nem visszánézhető (lásd Szabály 12-1-2 pontja), a csapatot időkéréssel terhelik, de megtartja a jogát későbbi visszánézés kérésére.
  3. A vezetőedző nem kérhet visszánézés, ha csapata minden időkérését elhasználta vagy nem kérhető időkérés {az adott halott labda periódusban már kért és kapott időkérést} az adott félidőben vagy a hosszabbítás során.
  4. A visszánézésre vonatkozó kérést figyelmen kívül kell hagyni, ha az erre vonatkozó jogosultságot a csapat már elvesztette, vagy már elhasználta az összes rendelkezésre álló időkérését vagy nem kérhető időkérés {az adott halott labda periódusban már kért és kapott időkérést}.
  5. A csapat nem kérhet videós visszánézés egy olyan ítélet miatt, ami miatt a mérkőzést megállították és már videóbírók ítélet született. Ugyanakkor, a labda játékra alkalmassá nyilvánításáig bármely csapat kérhet videós visszánézés a játék egy olyan elemére, ami nem volt része a korábbi visszánézésnek.
  6. Ha egy csapat egy bizonyos szabályalkalmazást szeretne visszánézetni, de egy másik szabályalkalmazást változtatnak meg, akkor a csapatot nem terhelik időkérés elvesztésével és nem veszti el a jogát egy későbbi visszánézés lehetőségére.

#### Jóváhagyott döntés 12-1-1

- I. Az egyik csapat visszánézését kezdeményez az előző játék egy bizonyos elemével kapcsolatban. A játéknak ezen eleme azonban nem látszik a felvételen, mert kívül van a kamerák látószögén. (a) Az előző játék semmilyen más elemével kapcsolatos döntést nem változtatnak meg. (b) Az előző játék egy másik elemével kapcsolatos döntést megváltoztatnak. **DÖNTÉS:** (a) A csapatot egy időkérés felhasználásával terhelik és elveszíti jogát egy későbbi visszánézés kezdeményezésére. (b) A csapatot nem terhelik időkéréssel és megtartja a jogát egy későbbi visszánézés kezdeményezésére. Szabály 12-1-1-b pontja azt a célt szolgálja, hogy elkerülhető legyen az a helyzet, amikor egy csapat azáltal próbál előnyhöz

jutni, hogy folyamatosan a játék olyan elemével kapcsolatban kezdeményez visszanezést, ami nem látható a felvételeken.

- II. Egy vezetőedző visszanezést kezdeményez, amikor már minden időkérést elhasználta vagy az nem kérhető. **DÖNTÉS:** A kérést figyelmen kívül kell hagyni. Ez nem a Szabály 9-2-1-a-1-m pontjának megszegése, hiszen a kezdeményezés megengedett, de nem honorálható.

## Visszanézhető játékok

### 12-1-2. Szakasz

- a. Csak olyan játékok esetén kérhető visszanezés, amikor kétség merül fel az alábbiakról:
1. pontszerzés
  2. a labda helyzete a gólvonalhoz képest
  3. labdabirtoklás cseréje
  4. kizárólag olyan szabálytalanság esetén, ami rajta van a visszanezhető szabálytalanságok listáján (Szabály 12-1-3) (egy szabálytalanság utólag megítélhető vagy visszavonható)
  5. kizárással járó szabálytalanságok
  6. a labda státusza (pl. élő/halott, megérintett/érintetlen), beleértve, hogy a labda vagy egy játékos mikor és/vagy hol számít pályán kívülinek vagy a célterületen lévőnek; hogy melyik játékos birtokolja a labdát; hogy egy passz előre felé vagy hátrafelé történt; hogy a labdát passzolták vagy fumble történt; vagy, hogy egy előre passz sikeres (complete) vagy sikertelen (incomplete)
  7. a labdát elejtő játékos (fumbler) szerezte-e vissza (recovered), vagy kapta el (caught) a labdát
  8. történt-e fair catch jelzés; volt-e tiltott előrehaladás a visszahordó csapat játékosa által fair catch jelzés után (egy szabálytalanság utólag megítélhető vagy visszavonható)
  9. egy játékos helyzete csere során; szabálytalan passzok esetén (ideértve az intentional grounding-ot), szabálytalan rúgások és átadások során (egy szabálytalanság utólag megítélhető vagy visszavonható)
  10. a labda helyzete a megteendő távolsághoz képest (first down)
  11. a kísérlet száma egy támadássorozaton belül vagy a következő támadássorozat előtt
  12. óra státusza és a negyedből hátralévő idő
  13. bármilyen nyilvánvaló hiba, mely jelentős befolyással bír a mérkőzés kimenetelére.
- b. Egy visszanezés annak meghatározására is használható, hogy visszanezhető esemény történt-e vagy sem.
- c. Miközben a játékot egy adott szempontból vizsgálják, elképzelhető, hogy más szempontokat is figyelembe vegyünk a visszanezésnél. A visszanezés miatt megállított játék bármely visszanezhető elemét figyelembe lehet venni a visszanezés során.

### Jóváhagyott döntés 12-1-2

- I. Egy visszanezés közben, ami arra irányul, hogy a passz sikeres (complete) vagy sikertelen (incomplete), a video judge egy targeting szabálytalanságot lát A88 játékos által. **DÖNTÉS:** A88 szabálytalansága. B-csapat választhat, hogy elfogadja vagy törölteti a büntetést, miután a sikeres/sikertelen passz tekintetében a döntés megszületett. A88 játékost a szabályok értelmében ki kell zárni.
- II. Egy visszanezés során a videóbíró bizonyítottan látja, hogy a labdavivőt megállították (megállt a forward progress) mielőtt elejtette volna a labdát. **DÖNTÉS:** A játék kimenetelét megváltoztatják, és ott lesz a halott labda pont, ahol a labdavivő forward progresse megállt. A forward progress megítélése visszanezhető.

## Kifejezetten felülvizsgálható szabálytalanságok

### 12-1-3. Szakasz

Az alábbi játékok nézhetőek vissza kizárólag és a visszanezés alapján a játékvezető dönthet egy szabálytalanság megítéléséről, amennyiben nem volt ítélet a pályán lévő játékvezetőktől, vagy visszavonhat egy pályán megítélt szabálytalanságot:

- a. Egy, alapesetben 15 yardos szabálytalanság, beleértve a pass interference-t is.
- b. Bármely szabálytalanság egy játék során bármikor a két-perces figyelmeztetés után a 4. negyedben vagy egy hosszabbítás alatt.
- c. Egy játékos előre passza vagy előre felé átadása, miközben teljes teste és a labda a neutrális zóna előtt van, vagy már volt ott, illetve labdabirtoklás cseréje után.
- d. Labdavívó a neutrális zóna előtt mielőtt a labdát elrúgják.
- e. A-csapat játékosának blokkja mielőtt jogosulttá válik a labda megérintésére onside kick esetén.
- f. Bármely csapat játékosainak száma a pályán élő labda esetén vagy amikor zászlót dobtak szabálytalan csere miatt.
- g. Egy előre passz szabálytalan megérintése egy olyan, eredetileg jogosult elkapó által, aki elhagyta a pályát vagy egy előre passz megérintése egy eredetileg jogosulatlan játékos által.
- h. Egy A-csapat játékos kimegy a pályáról egy rúgó játék során, majd visszatér a pályán belülről a kísérlet alatt, és hogy ezt a játékost kiblokkolták-e a pályán kívülre.
- i. Egy pályán kívüli játékos megérint egy kirúgást, amit még nem érintettek meg a pályán belül.
- j. Egy előre passz, ami szabálytalan lesz, miután egy pályán hátra passznak minősített passzról hozott döntést megváltoztatnak, és egy második előre passznak és így szabálytalannak minősítenek.

#### **Jóváhagyott döntés 12-1-3**

- i. *Bármikor a két-perces figyelmeztetés után a 4. negyedben vagy egy hosszabbítás során a videóbíró visszanez egy játékot és tisztán látható bizonyítékot lát egy false start szabálytalanságra a snap előtt. (a) Az A-csapat egyik játékos 3 yardot futott a labdával. (b) Az A-csapat egyik játékosa elejtette a labdát (fumble), amit a B-csapat szerzett vissza. **DÖNTÉS:** Mindkét (a és b) esetben a játékot megváltoztatják a visszanezés után. Az 5 yardos büntetést végrehajtják és A-csapat megtartja a labdabirtoklást.*

## Sérült játékosok

### 12-1-4. Szakasz

A videóbíró dönthet egy sérülés miatti időkézésről, ha észrevesz egy sérült résztvevőt (a játékvezetőket is beleértve), akit a pályán lévő játékvezetők nem vettek észre (Szabály 3-3-6).

## Egyéb szabályozás

### 12-1-5. Szakasz

- a. Ha egy előre passzról úgy ítélik meg, hogy a földre vagy pályán kívülre került mielőtt egy passzt eldobott volna és a videóbírónak **egyértelmű és nyilvánvaló** bizonyítéka van arról, hogy a labdát már a labda halottá nyilvánítása előtt eldobta, a visszanezés dönthet a közvetlen folytatódó akcióról. Ha a passzt bármelyik csapat elkapta, megkapják a labdabirtoklást abban a pontban további előrehaladás nélkül. Ha a passz sikertelen (incomplete), a kísérlet beleszámít a támadássorozatba.

## 2. Paragrafus: Végrehajtás

### Felszerelés és személyzet

#### 12-2-1. Szakasz

- a. A videóbíró bármilyen gyakorlatban elérhető videós felszerelést használhat. A videók forrását a videóbíró határozza meg a mérkőzés előtt. Ide a testre rögzíthető kamerák képe is beletartozhat.
- b. Ha egy visszajátzás látható a stadion képernyőjén, a pályán lévő játékvezetők megfigyelhetik azt, és az abból származó egyértelmű bizonyítékokat felhasználhatják a döntés megváltoztatásához. Ez magában foglalhat helyzeteket, amikor nincs videóbíró, de a játékvezetőnek lehetősége van látható visszajátzást kérni.

**Megjegyzés: Az MAFSZ égisze alatt rendezett mérkőzéseken a stadion kivetítők nem használhatóak videós visszánézésre, kizárólag a TVs vagy stream közvetítés felvételei.**

- c. Visszanézés nem alkalmazható, ha nincs videóbíró ÉS annak eldöntése, hogy a kivetítőn melyik játékot játszik vissza csak egyetlen csapat befolyása alatt van.
- d. Amennyiben nincs videóbíró, de a technikai feltételek adottak a játéktér közelében, akkor a referee átveheti a videóbíró szerepét, feltéve, ha a következő feltételek teljesülnek:
  - 1. A visszánézés során használt felszerelés a határoló vonalakon kívül, ill. teljes mértékben a csapatterületeken kívül található. Ez egy a nézőktől és a személyzettől elkülönített terület. Ideális esetben ez egy sátor vagy más fedett hely, ami véd az esőtől és a kijelzőre eső közvetlen napfénytől.
  - 2. A videós forrásokat a referee határozza meg a mérkőzés előtt, és a referee egyetért, hogy az elérhető videófelvevételek minősége elegendő a visszánézés hatékony használatához.
  - 3. A referee egyetért, hogy a kijelző mérete és felbontása elegendő a visszánézés hatékony használatához.
  - 4. A nemzeti szövetségek bevezethetnek olyan eljárást, hogy a mérkőzés rendezőinek előzetes jóváhagyást kell kérniük, hogy az oldalon videós felszerelést használhassanak egy tétmérkőzésen.

### Visszanézés kezdeményezése

#### 12-2-2. Szakasz

- 1. Visszanézés bármikor lehet a játék megállításaival kezdeményezni, mielőtt a labdát legközelebb szabályosan játékba hozzák. Ebbe beletartozik az is, ha egy játékvezetőnek határozott igénye merül fel a játék visszánézésére, még abban az esetben is, ha az erre vonatkozó sípszó vagy más jelzés a snap vagy kirúgás esetén a labda elrúgása után érkezik.
- 2. Visszanézés kezdeményezhető bármikor, amikor egy játékvezető azt gondolja, hogy:
  - 1. rendelkezésre áll olyan bizonyíték, ami elegendő arra, hogy kétségbe vonja az eredetileg a pályán hozott döntés helyességét, és
  - 2. a játék visszánézhető, és
  - 3. a visszánézés közvetlen és eredményt befolyásoló hatással lehet a mérkőzésre. Visszanézés nem lehet kezdeményezni, ha nincs a mérkőzés egészére hatása, például, amikor mercy rule van érvényben (Szabály 3-3-2).
- 3. Egy játékvezető nem kezdeményezheti a visszánézés olyan helyzetekben, amikor az az idővel (játék- vagy mérkőzés-óra) kapcsolatos előnyt jelentene az egyik csapatnak.
- 4. Nincs felső határ a játékvezető által kezdeményezett visszánézések számát és annak hosszát illetően. Ugyanakkor a játékvezetőknek tekintettel kell lenniük a mérkőzés hosszára és nem

kellene olyan esetekben visszanevezést kezdeményezniük, amik csak kis hatással lehetnek a mérkőzésre.

5. Egy kizárás bármikor visszanevezhető, hiszen ennek hatása van a játékos részvételére a mérkőzés hátra lévő részén, illetve a következő mérkőzésen is.

## Egy pályán hozott döntés megváltoztatásának feltételei

### 12-2-3. Szakasz

1. Ha van minden kétséget kizáró, **egyértelmű és nyilvánvaló** bizonyíték, hogy a pályán hozott döntés helytelen volt, vagy olyan dolog történt, ami a visszanevezés alkalmazásának keretein belül van, de a pályán lévő játékvezetők elmulasztottak, a videóbíró javasolja a pályán lévő játékvezetőknek a pályán hozott döntés megváltoztatását.
2. Ha másfajta bizonyíték (pl. nem **egyértelmű és nyilvánvaló**) áll rendelkezésre, a videóbírónak tájékoztatnia kell a pályán lévő játékvezetőket a rendelkezésre álló bizonyítékokról és meg kell adnia a lehetőséget a döntés megváltoztatására, amennyiben ezzel ki tudják egészíteni azokat a bizonyítékokat, amik saját megfigyelésükből származnak. A videóbíró nem bírálhatja felül a pályán lévő játékvezetők döntését, de tanácsot adhat. A tények alapján a végső döntést a pályán lévő játékvezetők hozzák meg.
3. Bármelyik játékvezető (általában a referee) cselekedhet egy másik olyan pályán lévő játékvezető helyett, aki valamiért nem tud közvetlenül kommunikálni a videóbíróval.
4. Amikor a videóbíró véleménye szerint egy szabálytalanságot kellett volna ítélni, a referee felülbíráhatja ezt, amennyiben úgy ítéli meg, hogy a részére felvázolt eseményt nem ítélték volna meg szabálytalanságként a pályán lévő játékvezetők. A videóbíróra is ugyanazok a játékvezetői filozófiák vonatkoznak, amik a pályán lévő játékvezetőkre.

## Információ megosztás

### 12-2-4. Szakasz

1. Az érintett játékvezető megismétli a videó bírótól kapott információkat, hogy mindketten megbizonyosodjanak, hogy a pályán lévő játékvezető megfelelően hallotta az információkat.
2. Általában a pályán lévő játékvezető (vagy a nevükben a referee) felkéri a videóbírót, hogy válaszoljon meg egy konkrét kérdést.
3. Ha a pályán született döntés megváltozik, akkor a videóbíró köteles megadni a játékvezetőknek minden szükséges vonatkozó információt (következő down, távolság, yardvonal, labda helyzete, óra állapota/beállítása), hogy a játékot a megfelelő játékkörülmények között folytathassák.
  - a) Ha a videóbíró nem ismeri a pontos információkat, becslést lehet használni.
  - b) Ha a mérkőzés-óra (game clock) futott, és csak felülvizsgálat céljából állították meg, akkor úgy kell beállítani, hogy az előző játék vége óta ne telhessen el 40 másodpercnél több idő.
  - c) Bármikor a két-perces figyelmeztetés után a 2. vagy 4. negyedben, ha a helyes döntés nem állította volna meg a mérkőzés-órát, akkor az óra visszaáll arra az időpontra, amikor a videóbíró halottnak nyilvánítja a labdát. A játékvezető levon 10 másodpercet a mérkőzés-órából, és a mérkőzés-óra a referee jelzésére indul. Bármelyik csapat felhasználhat egy csapaticskérést, hogy elkerülje az óra lepörgetését.
  - d) Ha egy félidő végén lejárt a mérkőzés-óra és a visszanevezés után a referee jelére indulna, csak akkor állítható vissza a mérkőzés-óra, ha még legalább 3 másodperc maradt volna akkor, amikor a labdát halottá kellett volna nyilvánítani. Ha csak 2 vagy 1 másodperc maradt volna hátra, a félidő véget ér, kivéve, ha az A-csapatnak felhasználna egy még megmaradt időkérést. (Ez nem vonatkozik azokra a helyzetekre, amikor a mérkőzés-

óra megállt, és nem indulna el a következő snap-ig, például a play vége incomplete passz volt, vagy a labdavivő elhagyta a pályát.)

- e) Ha a mérkőzés órája bármely negyed végén lejárt, akár egy down során, amelyben a szabály szerint meg kell állítani, amikor a labda halottá válik, vagy a down után egy csapatidőkérés miatt, akkor a videó bíró visszaállíthatja az időt. A negyedik negyedben ez csak akkor alkalmazandó, ha a pontkülönbség 8 pont vagy annál kevesebb.

4. A visszanezés befejezése után a referee kihirdeti, hogy:

- a) A pályán hozott döntést megerősítik („confirmed”), ha a videós bizonyítékok megerősítik a pályán hozott döntést.
- b) A pályán hozott döntés érvényben marad („stands”), ha nincs egyértelmű videós bizonyíték a pályán hozott ítélet megváltoztatására.
- c) A pályán hozott döntés megváltozik („changed”), ha van egyértelmű videós bizonyíték a pályán hozott ítélet megváltoztatására (ez esetben a releváns információkat a bejelentés során el kell mondani).

# Büntetések összegzése

**Jelmagyarázat:** “O”: játékvezetők karjelzése; “R”: Szabály száma; “S”: Paragrafus száma; “A”: Szakasz száma.

A \*-gal megjelölt esetekben a játékvezetőnek az S9-es karjelzést is mutatnia kell.

## LOSS OF A DOWN

|                                                          |   | O   | R | S | A  |
|----------------------------------------------------------|---|-----|---|---|----|
| 1 Illegal scrimmage kick                                 | - | 31* | 6 | 3 | 10 |
| 2 Illegally handing ball forward                         | - | 35* | 7 | 1 | 6  |
| 3 Planned loose ball play                                | - | 19* | 7 | 1 | 7  |
| 4 Intentionally throwing backward pass out of bounds     | - | 35* | 7 | 2 | 1  |
| 5 Illegal forward pass by Team A                         | - | 35* | 7 | 3 | 2  |
| 6 Intentionally grounding forward pass                   | - | 36* | 7 | 3 | 2  |
| 7 Forward pass illegally touched by player out of bounds | - | 16* | 7 | 3 | 4  |
| 8 Forward pass illegally touched                         | - | 16* | 7 | 3 | 11 |
| 9 Illegally batting loose ball                           | - | 31* | 9 | 4 | 1  |
| 10 Illegally kicking ball                                | - | 31* | 9 | 4 | 4  |

## LOSS OF FIVE YARDS

|                                                                      |   |        |   |   |    |
|----------------------------------------------------------------------|---|--------|---|---|----|
| 1 Alteration of playing surface for an advantage                     | - | 19     | 1 | 2 | 9  |
| 2 Improper numbering                                                 | - | 23     | 1 | 4 | 2  |
| 3 Coin toss infractions                                              | - | 19     | 3 | 1 | 1  |
| 4 Illegal delay of game                                              | - | 21     | 3 | 4 | 2  |
| 5 Advancing a dead ball                                              | - | 21     | 3 | 4 | 2  |
| 6 Disconcerting offensive signals                                    | - | 21     | 3 | 4 | 2  |
| 7 Substitution rules infraction (élő labda)                          | - | 22     | 3 | 5 | 2  |
| 8 Substitution rules infraction (halott labda)                       | - | 22     | 3 | 5 | 2  |
| 9 Delay of game (substitutions)                                      | - | 21     | 3 | 5 | 2  |
| 10 More than 11 players in the formation or during the play (Team A) | - | 22     | 3 | 5 | 3  |
| 11 More than 11 players in the formation or during the play (Team B) | - | 22     | 3 | 5 | 3  |
| 12 More than 11 players when the play clock expires                  | - | 22     | 3 | 5 | 3  |
| 13 Putting ball in play before it is ready                           | - | 19     | 4 | 1 | 4  |
| 14 Exceeding play clock count                                        | - | 21     | 4 | 1 | 5  |
| 15 Infraction of free kick formation                                 | - | 18, 19 | 6 | 1 | 2  |
| 16 Player out of bounds when ball free-kicked                        | - | 19     | 6 | 1 | 2  |
| 17 Team A player illegally goes out of bounds (free kick)            | - | 19     | 6 | 1 | 11 |
| 18 Team A blocking during a free kick                                | - | 19     | 6 | 1 | 12 |
| 19 Free kick out of bounds [or 30-yard option]                       | - | 19     | 6 | 2 | 1  |
| 20 Return kick                                                       | - | 31     | 6 | 3 | 10 |
| 21 Illegal scrimmage kick (also loss of down)                        | - | 31*    | 6 | 3 | 10 |
| 22 Marking spot of place kick                                        | - | 19     | 6 | 3 | 10 |
| 23 Team A player illegally goes out of bounds (scrimmage kick)       | - | 19     | 6 | 3 | 12 |
| 24 Defensive linemen 3-on-1 in field goal formation                  | - | 19     | 6 | 3 | 14 |
| 25 Taking more than two steps after a fair catch                     | - | 21     | 6 | 5 | 2  |
| 26 Illegal snap                                                      | - | 19     | 7 | 1 | 1  |
| 27 Snapper's position and ball adjustment                            | - | 19     | 7 | 1 | 3  |
| 28 Team A not within nine-yard marks after ready for play            | - | 19     | 7 | 1 | 3  |
| 29 Encroachment (offense) at snap                                    | - | 19     | 7 | 1 | 3  |
| 30 False start or simulating start of a play                         | - | 19     | 7 | 1 | 3  |
| 31 Player out of bounds when ball is snapped                         | - | 19     | 7 | 1 | 4  |
| 32 Offensive player illegally in motion at the snap                  | - | 20     | 7 | 1 | 4  |
| 33 Illegal formation                                                 | - | 19     | 7 | 1 | 4  |

|                                                                           |   |       |   |   |    |
|---------------------------------------------------------------------------|---|-------|---|---|----|
| 34 Illegal formation due to numbering exception                           | - | 19    | 7 | 1 | 4  |
| 35 Illegal shift                                                          | - | 20    | 7 | 1 | 4  |
| 36 Interference with opponent or ball                                     | - | 18    | 7 | 1 | 5  |
| 37 Defensive player charging unabated toward a back                       | - | 18    | 7 | 1 | 5  |
| 38 Abrupt defensive actions                                               | - | 21    | 7 | 1 | 5  |
| 39 Offside (defense)                                                      | - | 18    | 7 | 1 | 5  |
| 40 Defensive player out of bounds at snap                                 | - | 19    | 7 | 1 | 5  |
| 41 Illegally handing ball forward (also loss of down)                     | - | 35*   | 7 | 1 | 6  |
| 42 Planned loose ball play (also loss of down)                            | - | 19*   | 7 | 1 | 7  |
| 43 Intentionally throwing backward pass out of bounds (also loss of down) | - | 35*   | 7 | 2 | 1  |
| 44 Player on scrimmage line receiving snap                                | - | 19    | 7 | 2 | 3  |
| 45 Illegal forward pass by Team A (also loss of down)                     | - | 35*   | 7 | 3 | 2  |
| 46 Ineligible receiver downfield                                          | - | 37    | 7 | 3 | 10 |
| 47 Forward pass illegally touched (also loss of down)                     | - | 16*   | 7 | 3 | 11 |
| 48 Running into kicker or holder                                          | - | 30    | 9 | 1 | 16 |
| 49 Game administration interference (also 15 yards)                       | - | 21,29 | 9 | 2 | 5  |
| 50 Interlocked interference or helping ball carrier                       | - | 44    | 9 | 3 | 2  |

#### LOSS OF 10 YARDS

|                                                         |   |     |   |   |   |
|---------------------------------------------------------|---|-----|---|---|---|
| 1 Home team delay                                       | - | 21  | 3 | 4 | 1 |
| 2 Illegal block by fair catch signaler                  | - | 40  | 6 | 5 | 4 |
| 3 Illegal use of hands or arms (offense)                | - | 42  | 9 | 3 | 3 |
| 4 Holding or obstruction (offense)                      | - | 42  | 9 | 3 | 3 |
| 5 Locked hands                                          | - | 42  | 9 | 3 | 3 |
| 6 Illegal use of hands (defense) (first down)           | - | 42  | 9 | 3 | 4 |
| 7 Holding or obstruction (defense) (first down)         | - | 42  | 9 | 3 | 4 |
| 8 Illegal block in the back                             | - | 43  | 9 | 3 | 6 |
| 9 Illegally batting loose ball (also loss of down)      | - | 31* | 9 | 4 | 1 |
| 10 Illegally batting a backward pass                    | - | 31  | 9 | 4 | 2 |
| 11 Batting a ball in possession by player in possession | - | 31  | 9 | 4 | 3 |
| 12 Illegally kicking ball (also loss of down)           | - | 31* | 9 | 4 | 4 |

#### LOSS OF 15 YARDS

|                                                                                                       |   |            |   |   |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------------|---|---|----|
| 1 Marking ball                                                                                        | - | 27         | 1 | 3 | 3  |
| 2 Numbers changed (also disqualification)                                                             | - | 27         | 1 | 4 | 2  |
| 3 Improper colors                                                                                     | - | 27         | 1 | 4 | 5  |
| 4 Illegal signal devices (also disqualification)                                                      | - | 27, 47     | 1 | 4 | 10 |
| 5 Eavesdropping (also disqualification)                                                               | - | 27, 47     | 1 | 4 | 13 |
| 6 Team not ready to play at start of either half                                                      | - | 21         | 3 | 4 | 1  |
| 7 Rapid substitution to opponent's disadvantage                                                       | - | 27         | 3 | 5 | 2  |
| 8 Blocking a free kicker                                                                              | - | 40         | 6 | 1 | 9  |
| 9 Illegal wedge                                                                                       | - | 27         | 6 | 1 | 10 |
| 10 Interference with the opportunity to catch kick                                                    | - | 33         | 6 | 4 | 1  |
| 11 Tackling or blocking fair catcher                                                                  | - | 38         | 6 | 5 | 5  |
| 12 Offensive pass interference                                                                        | - | 33         | 7 | 3 | 8  |
| 13 Defensive pass interference (first down)                                                           | - | 33         | 7 | 3 | 8  |
| 14 Personal foul (first down)                                                                         | - | 38         | 9 | 1 | 0  |
| 15 Striking an opponent (first down)                                                                  | - | 38         | 9 | 1 | 2  |
| 16 Tripping (first down)                                                                              | - | 46         | 9 | 1 | 2  |
| 17 Targeting/forcible contact with crown of helmet (first down)<br>(also disqualification)            | - | 24, 38, 47 | 9 | 1 | 3  |
| 18 Forcible contact to head/neck area of a defenseless player<br>(first down) (also disqualification) | - | 24, 38, 47 | 9 | 1 | 4  |

|                                                                 |   |            |   |   |    |
|-----------------------------------------------------------------|---|------------|---|---|----|
| 19 Clipping (first down)                                        | - | 39         | 9 | 1 | 5  |
| 20 Blocking below the waist (first down)                        | - | 40         | 9 | 1 | 6  |
| 21 Late hit (first down)                                        | - | 38         | 9 | 1 | 7  |
| 22 Action out of bounds (first down)                            | - | 38         | 9 | 1 | 7  |
| 23 Helmet/face mask fouls (first down)                          | - | 38, 45     | 9 | 1 | 8  |
| 24 Roughing the passer (first down)                             | - | 34         | 9 | 1 | 9  |
| 25 Chop blocking (first down)                                   | - | 41         | 9 | 1 | 10 |
| 26 Leverage/Leaping (first down)                                | - | 38         | 9 | 1 | 11 |
| 27 Defensive restrictions                                       | - | 27         | 9 | 1 | 11 |
| 28 Fouling an opponent obviously out of the play (first down)   | - | 38         | 9 | 1 | 12 |
| 29 Hurdling (first down)                                        | - | 38         | 9 | 1 | 13 |
| 30 Illegal contact against the snapper (first down)             | - | 38         | 9 | 1 | 14 |
| 31 Horse collar tackle (first down)                             | - | 38, 31     | 9 | 1 | 15 |
| 32 Roughing kicker or holder (first down)                       | - | 38, 30     | 9 | 1 | 16 |
| 33 Simulating roughed or run into                               | - | 27         | 9 | 1 | 16 |
| 34 Blocking a free kicker                                       | - | 40         | 9 | 1 | 16 |
| 35 Continued participation without a helmet (first down)        | - | 38         | 9 | 1 | 17 |
| 36 Blind-side block (first down)                                | - | 38, 28     | 9 | 1 | 18 |
| 37 Unsportsmanlike conduct                                      | - | 27         | 9 | 2 | 1  |
| 38 Obscene or vulgar language                                   | - | 27         | 9 | 2 | 1  |
| 39 Persons illegally on the field                               | - | 27         | 9 | 2 | 1  |
| 40 Provoking ill will                                           | - | 27         | 9 | 2 | 1  |
| 41 Player not returning ball to official                        | - | 27         | 9 | 2 | 1  |
| 42 Persons leaving team area                                    | - | 27         | 9 | 2 | 1  |
| 43 Noise by persons subject to the rules                        | - | 27         | 9 | 2 | 1  |
| 44 Concealing the ball                                          | - | 27         | 9 | 2 | 2  |
| 45 Simulated replacements or substitutions                      | - | 27         | 9 | 2 | 2  |
| 46 Equipment to confuse opponents                               | - | 27         | 9 | 2 | 2  |
| 47 Unusual action or verbiage to confuse opponents              | - | 27         | 9 | 2 | 2  |
| 48 Simulating injury to confuse opponents or officials          | - | 27         | 9 | 2 | 2  |
| 49 More than one player with same number                        | - | 27         | 9 | 2 | 2  |
| 50 Intentionally contacting an official (also disqualification) | - | 27, 47     | 9 | 2 | 4  |
| 51 Game administration interference (also 5 yards)              | - | 27, 29     | 9 | 2 | 5  |
| 52 Physical interference with an official                       | - | 27         | 9 | 2 | 5  |
| 53 Fighting (first down) (also disqualification)                | - | 27, 38, 47 | 9 | 5 | 1  |

#### **LOSS OF HALF DISTANCE TO GOAL LINE**

|                                                                                            |   |    |   |   |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|---|----|---|---|---|
| 1 If distance penalty exceeds half the distance<br>(except on defensive pass interference) | - | 10 | 2 | 6 | 1 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|---|----|---|---|---|

#### **OFFENDED TEAM'S BALL AT SPOT OF FOUL**

|                                                                              |  |    |   |   |   |
|------------------------------------------------------------------------------|--|----|---|---|---|
| 1 Defensive Pass Interference (if less than a 15-yard penalty) (first down)- |  | 33 | 7 | 3 | 8 |
|------------------------------------------------------------------------------|--|----|---|---|---|

#### **CHARGED TIMEOUT FOR A VIOLATION**

|                                                    |   |    |    |   |   |
|----------------------------------------------------|---|----|----|---|---|
| 1 Illegal jersey numbers                           | - | 23 | 1  | 4 | 5 |
| 2 Not wearing mandatory equipment                  |   | 23 | 1  | 4 | 8 |
| 3 Wearing illegal equipment                        |   | 23 | 1  | 4 | 8 |
| 4 Head coach's conference                          | - | 21 | 3  | 3 | 4 |
| 5 Player presents as injured after ball is spotted | - | 3  | 3  | 3 | 6 |
| 6 Head coach's review                              | - | 21 | 12 | 2 | 1 |

#### **VIOLATION**

|                                                 |   |    |   |   |   |
|-------------------------------------------------|---|----|---|---|---|
| 1 Illegal touching of free kick by kicking team | - | 16 | 6 | 1 | 3 |
|-------------------------------------------------|---|----|---|---|---|

|                                                      |   |    |   |   |    |
|------------------------------------------------------|---|----|---|---|----|
| 2 Illegal touching of scrimmage kick by kicking team | - | 16 | 6 | 3 | 2  |
| 3 Scrimmage-kick-batting exception                   | - | 16 | 6 | 3 | 11 |

#### DISQUALIFICATION

|                                                              |   |    |   |   |    |
|--------------------------------------------------------------|---|----|---|---|----|
| 1 Prohibited signal devices                                  | - | 47 | 1 | 4 | 10 |
| 2 Eavesdropping                                              | - | 47 | 1 | 4 | 13 |
| 3 Flagrant fouls                                             | - | 47 | 9 | 1 | 1  |
| 4 Targeting/forcible contact with crown of helmet            | - | 38 | 9 | 1 | 3  |
| 5 Forcible contact to head/neck area of a defenseless player | - | 38 | 9 | 1 | 4  |
| 6 Intentionally contacting an official                       | - | 47 | 9 | 2 | 4  |
| 7 Two unsportsmanlike fouls                                  | - | 47 | 9 | 2 | 6  |
| 8 Fighting                                                   | - | 47 | 9 | 5 | 1  |

#### AUTOMATIC FIRST DOWNS (DEFENSIVE FOULS)

|                                                                                      |           |            |   |   |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------------|---|---|----|
| 1 Defensive Pass Interference                                                        | -         | 33         | 7 | 3 | 8  |
| 2 Defensive Pass Interference (if less than a 15-yard penalty)                       | -         | 33         | 7 | 3 | 8  |
| 3 Personal foul                                                                      | -         | 38         | 9 | 1 | 0  |
| 4 Striking an opponent                                                               | -         | 38         | 9 | 1 | 2  |
| 5 Tripping                                                                           | -         | 46         | 9 | 1 | 2  |
| 6 Targeting/forcible contact with crown of helmet (also disqualification)            | - 24, 38, | 47         | 9 | 1 | 3  |
| 7 Forcible contact to head/neck area of a defenseless player (also disqualification) | -         | 38         | 9 | 1 | 4  |
| 8 Clipping                                                                           | -         | 39         | 9 | 1 | 5  |
| 9 Blocking below the waist                                                           | -         | 40         | 9 | 1 | 6  |
| 10 Late hit                                                                          | -         | 38         | 9 | 1 | 7  |
| 11 Action out of bounds                                                              | -         | 38         | 9 | 1 | 7  |
| 12 Helmet/face mask fouls                                                            | -         | 38, 45     | 9 | 1 | 8  |
| 13 Roughing the passer                                                               | -         | 34         | 9 | 1 | 9  |
| 14 Chop blocking                                                                     | -         | 41         | 9 | 1 | 10 |
| 15 Leverage/Leaping                                                                  | -         | 38         | 9 | 1 | 11 |
| 16 Fouling an opponent obviously out of the play                                     | -         | 38         | 9 | 1 | 12 |
| 17 Hurdling                                                                          | -         | 38         | 9 | 1 | 13 |
| 18 Illegal contact against the snapper                                               | -         | 38         | 9 | 1 | 14 |
| 19 Horse collar tackle                                                               | -         | 25, 38     | 9 | 1 | 15 |
| 20 Roughing kicker or holder                                                         | -         | 38, 30     | 9 | 1 | 16 |
| 21 Continued participation without a helmet                                          | -         | 38         | 9 | 1 | 17 |
| 22 Blind-side block                                                                  | -         | 38         | 9 | 1 | 18 |
| 23 Unsportsmanlike conduct                                                           | -         | 27         | 9 | 2 | 1  |
| 24 Illegal use of hands (defense)                                                    | -         | 42         | 9 | 3 | 4  |
| 25 Holding or obstruction (defense)                                                  | -         | 42         | 9 | 3 | 4  |
| 26 Fighting (also disqualification)                                                  | -         | 27, 38, 47 | 9 | 5 | 1  |

#### REFEREE'S DISCRETION

|                           |  |    |   |   |   |
|---------------------------|--|----|---|---|---|
| 1 Penalty for unfair acts |  | 27 | 9 | 2 | 3 |
|---------------------------|--|----|---|---|---|

#### WHEN IN QUESTION RULES

|                                                 |   |   |    |   |
|-------------------------------------------------|---|---|----|---|
| 1 Block below waist                             | - | 2 | 3  | 2 |
| 2 Block in the back                             | - | 2 | 3  | 4 |
| 3 Catch, recovery or interception not completed | - | 2 | 4  | 3 |
| 4 Ball accidentally touched rather than batted  | - | 2 | 11 | 3 |
| 5 Ball not touched on kick or forward pass      | - | 2 | 11 | 4 |
| 6 Ball is accidentally kicked (touched)         | - | 2 | 16 | 1 |
| 7 Forward pass rather than backward pass        | - | 2 | 19 | 2 |

|                                                            |   |   |    |    |
|------------------------------------------------------------|---|---|----|----|
| 8 Forward pass and not fumble                              | - | 2 | 19 | 2  |
| 9 It is a catchable forward pass                           | - | 2 | 19 | 4  |
| 10 A player is defenseless                                 | - | 2 | 27 | 14 |
| 11 Stop clock for injured player                           | - | 3 | 3  | 5  |
| 12 Forward progress stopped                                | - | 4 | 1  | 3  |
| 13 Kick-catch interference                                 | - | 6 | 4  | 1  |
| 14 It is a catchable forward pass                          | - | 7 | 3  | 8  |
| 15 Touchback rather than safety                            | - | 8 | 5  | 1  |
| 16 Twisting, turning or pulling face mask (helmet opening) | - | 9 | 1  | 4  |
| 17 Roughing kicker rather than running into                | - | 9 | 1  | 16 |

## Szabálytalanságok és rövidítései

### Rövidítések szerint:

| Rövidítés | Szabálytalanság                                      |
|-----------|------------------------------------------------------|
| APS       | Altering playing surface                             |
| ATR       | Assisting the runner                                 |
| BAT       | Illegal batting                                      |
| DEH       | Holding, defense                                     |
| DOD       | Delay of game, defense                               |
| DOF       | Offside, defense                                     |
| DOG       | Delay of game, offense                               |
| DPI-AB    | Pass interference, defense, arm bar                  |
| DPI-CO    | Pass interference, defense, cut off                  |
| DPI-GR    | Pass interference, defense, grab and restrict        |
| DPI-HT    | Pass interference, defense, hook and turn            |
| DPI-NPB   | Pass interference, defense, not playing the ball     |
| DPI-PTO   | Pass interference, defense, playing through opponent |
| DSH       | Delay of game, start of half                         |
| DSQ       | Disqualification                                     |
| ENC       | Encroachment (offense)                               |
| FGT       | Fighting                                             |
| FST       | False start                                          |
| IBB       | Illegal block in the back                            |
| IBK       | Illegal block during kick                            |
| IBP       | Illegal backward pass                                |
| IDP       | Ineligible downfield on pass                         |
| IFD       | Illegal formation, defense                           |
| IFH       | Illegal forward handing                              |
| IFK       | Illegal free kick formation                          |
| IFP       | Illegal forward pass                                 |
| IKB       | Illegally kicking ball                               |
| ILF       | Illegal formation                                    |
| ILM       | Illegal motion                                       |
| ING       | Intentional grounding                                |
| IPN       | Improper numbering                                   |
| IPR       | Illegal procedure                                    |
| ISH       | Illegal shift                                        |
| ISP       | Illegal snap                                         |
| ITP       | Illegal touching of a forward pass                   |
| IUH       | Illegal use of hands                                 |

|        |                                                          |
|--------|----------------------------------------------------------|
| IWK    | Illegal wedge on kickoff                                 |
| KCI    | Kick-Catch Interference                                  |
| KIK    | Illegal kick                                             |
| KOB    | Free kick out of bounds                                  |
| OBK    | Out of bounds during kick                                |
| OFH-GR | Holding, offense, grab and restrict                      |
| OFH-HR | Holding, offense, hook and restrict                      |
| OFH-TD | Holding, offense, takedown                               |
| OFK    | Offside, free kick                                       |
| OPI-BK | Pass interference, offense, blocking                     |
| OPI-DT | Pass interference, offense, driving through              |
| OPI-PK | Pass interference, offense, pick                         |
| OPI-PO | Pass interference, offense, pushing off                  |
| PF-BBW | Personal foul, blocking below the waist                  |
| PF-BOB | Personal foul, blocking out of bounds                    |
| PF-BSB | Personal foul, blind-side block                          |
| PF-CHB | Personal foul, chop block                                |
| PF-CLP | Personal foul, clipping                                  |
| PF-FMM | Personal foul, face mask                                 |
| PF-HCT | Personal foul, horse collar tackle                       |
| PF-HDR | Personal foul, hit on defenseless receiver               |
| PF-HTF | Personal foul, hands to the face                         |
| PF-HUR | Personal foul, hurdling                                  |
| PF-ICS | Personal foul, illegal contact with snapper              |
| PF-LEA | Personal foul, leaping                                   |
| PF-LHP | Personal foul, late hit/piling on                        |
| PF-LTO | Personal foul, late hit out of bounds                    |
| PF-OTH | Personal foul, other                                     |
| PF-RFK | Personal foul, roughing free kicker                      |
| PF-RTH | Personal foul, roughing the holder                       |
| PF-RTK | Personal foul, roughing the kicker                       |
| PF-RTP | Personal foul, roughing the passer                       |
| PF-SKE | Personal foul, striking/kneeing/elbowing                 |
| PF-TGB | Personal foul, targeting (Szabály 9-1-3 és 4)            |
| PF-TGC | Personal foul, targeting (crown of helmet)               |
| PF-TGD | Personal foul, targeting (defenseless player)            |
| PF-TRP | Personal foul, tripping                                  |
| PF-UNR | Personal foul, unnecessary roughness                     |
| RNH    | Running into the holder                                  |
| RNK    | Running into the kicker                                  |
| SLI    | Sideline interference, 5 yards                           |
| SLM    | Sideline interference, 15 yards                          |
| SLW    | Sideline interference, warning                           |
| SUB    | Illegal substitution                                     |
| UC-2PN | Unsportsmanlike conduct, two players with same number    |
| UC-ABL | Unsportsmanlike conduct, abusive language                |
| UC-BCH | Unsportsmanlike conduct, bench                           |
| UC-DBS | Unsportsmanlike conduct, dead ball shoving               |
| UC-DEA | Unsportsmanlike conduct, delayed/excessive act           |
| UC-FCO | Unsportsmanlike conduct, forcibly contacting an official |
| UC-RHT | Unsportsmanlike conduct, removal of helmet               |
| UC-SBR | Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed        |
| UC-STB | Unsportsmanlike conduct, spiking/throwing ball           |

|        |                                           |
|--------|-------------------------------------------|
| UC-TAU | Unsportsmanlike conduct, taunting/baiting |
| UC-UNS | Unsportsmanlike conduct, other            |
| UFA    | Unfair acts                               |
| UFT    | Unfair tactics                            |

### **Szabálytalanság szerint**

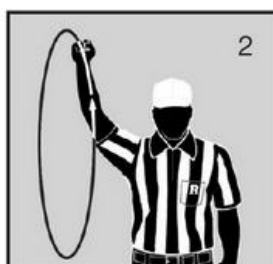
| <b>Rövidítés</b> | <b>Szabálytalanság</b>                           |
|------------------|--------------------------------------------------|
| APS              | Altering playing surface                         |
| ATR              | Assisting the runner                             |
| DOD              | Delay of game, defense                           |
| DOG              | Delay of game, offense                           |
| DSH              | Delay of game, start of half                     |
| DSQ              | Disqualification                                 |
| ENC              | Encroachment (offense)                           |
| FST              | False start                                      |
| FGT              | Fighting                                         |
| KOB              | Free kick out of bounds                          |
| DEH              | Holding, defense                                 |
| OFH-GR           | Holding, offense, grab and restrict              |
| OFH-HR           | Holding, offense, hook and restrict              |
| OFH-TD           | Holding, offense, takedown                       |
| IBP              | Illegal backward pass                            |
| BAT              | Illegal batting                                  |
| IBK              | Illegal block during kick                        |
| IBB              | Illegal block in the back                        |
| ILF              | Illegal formation                                |
| IFD              | Illegal formation, defense                       |
| IFH              | Illegal forward handing                          |
| IFP              | Illegal forward pass                             |
| IFK              | Illegal free kick formation                      |
| KIK              | Illegal kick                                     |
| IKB              | Illegally kicking ball                           |
| ILM              | Illegal motion                                   |
| IPR              | Illegal procedure                                |
| ISH              | Illegal shift                                    |
| ISP              | Illegal snap                                     |
| SUB              | Illegal substitution                             |
| ITP              | Illegal touching of a forward pass               |
| IUH              | Illegal use of hands                             |
| IWK              | Illegal wedge on kickoff                         |
| IPN              | Improper numbering                               |
| IDP              | Ineligible downfield on pass                     |
| ING              | Intentional grounding                            |
| KCI              | Kick-Catch Interference                          |
| DOF              | Offside, defense                                 |
| OFK              | Offside, free kick                               |
| OBK              | Out of bounds during kick                        |
| DPI-AB           | Pass interference, defense, arm bar              |
| DPI-CO           | Pass interference, defense, cut off              |
| DPI-GR           | Pass interference, defense, grab and restrict    |
| DPI-HT           | Pass interference, defense, hook and turn        |
| DPI-NPB          | Pass interference, defense, not playing the ball |

|         |                                                          |
|---------|----------------------------------------------------------|
| DPI-PTO | Pass interference, defense, playing through opponent     |
| OPI-BK  | Pass interference, offense, blocking                     |
| OPI-DT  | Pass interference, offense, driving through              |
| OPI-PK  | Pass interference, offense, pick                         |
| OPI-PO  | Pass interference, offense, pushing off                  |
| PF-BSB  | Personal foul, blind-side block                          |
| PF-BBW  | Personal foul, blocking below the waist                  |
| PF-BOB  | Personal foul, blocking out of bounds                    |
| PF-CHB  | Personal foul, chop block                                |
| PF-CLP  | Personal foul, clipping                                  |
| PF-FMM  | Personal foul, face mask                                 |
| PF-HTF  | Personal foul, hands to the face                         |
| PF-HDR  | Personal foul, hit on defenseless receiver               |
| PF-HCT  | Personal foul, horse collar tackle                       |
| PF-HUR  | Personal foul, hurdling                                  |
| PF-ICS  | Personal foul, illegal contact with snapper              |
| PF-LTO  | Personal foul, late hit out of bounds                    |
| PF-LHP  | Personal foul, late hit/piling on                        |
| PF-LEA  | Personal foul, leaping                                   |
| PF-OTH  | Personal foul, other                                     |
| PF-RFK  | Personal foul, roughing free kicker                      |
| PF-RTH  | Personal foul, roughing the holder                       |
| PF-RTK  | Personal foul, roughing the kicker                       |
| PF-RTP  | Personal foul, roughing the passer                       |
| PF-SKE  | Personal foul, striking/kneeing/elbowing                 |
| PF-TGB  | Personal foul, targeting (Szabály 9-1-3 és 4)            |
| PF-TGC  | Personal foul, targeting (crown of helmet)               |
| PF-TGD  | Personal foul, targeting (defenseless player)            |
| PF-TRP  | Personal foul, tripping                                  |
| PF-UNR  | Personal foul, unnecessary roughness                     |
| RNH     | Running into the holder                                  |
| RNK     | Running into the kicker                                  |
| SLI     | Sideline interference, 5 yards                           |
| SLM     | Sideline interference, 15 yards                          |
| SLW     | Sideline interference, warning                           |
| UFA     | Unfair acts                                              |
| UFT     | Unfair tactics                                           |
| UC-ABL  | Unsportsmanlike conduct, abusive language                |
| UC-BCH  | Unsportsmanlike conduct, bench                           |
| UC-DBS  | Unsportsmanlike conduct, dead ball shoving               |
| UC-DEA  | Unsportsmanlike conduct, delayed/excessive act           |
| UC-FCO  | Unsportsmanlike conduct, forcibly contacting an official |
| UC-UNS  | Unsportsmanlike conduct, other                           |
| UC-RHT  | Unsportsmanlike conduct, removal of helmet               |
| UC-SBR  | Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed        |
| UC-STB  | Unsportsmanlike conduct, spiking/throwing ball           |
| UC-TAU  | Unsportsmanlike conduct, taunting/baiting                |
| UC-2PN  | Unsportsmanlike conduct, two players with same number    |

## Játékvezetői kézjelek:



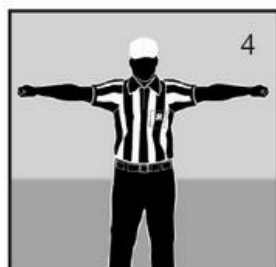
Ready for play  
\*Untimed down



Start the clock



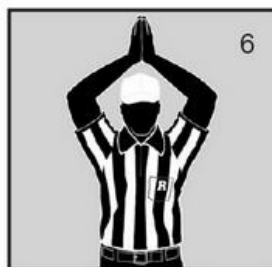
Stop the clock



TV/radio timeout



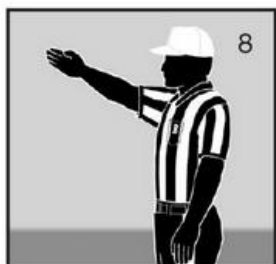
Touchdown  
Field Goal



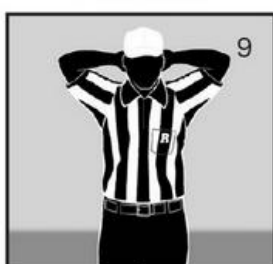
Safety



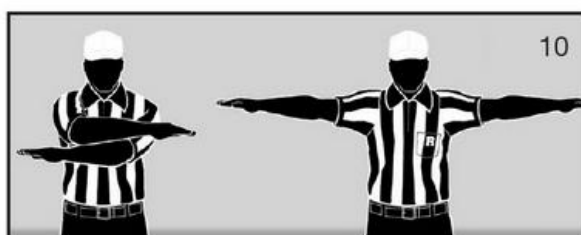
Dead-ball foul/  
touchback  
(move side to side)



First down



Loss of down



Incomplete pass/unsuccessful try or  
field goal/penalty declined/  
coin toss option deferred



Legal touching



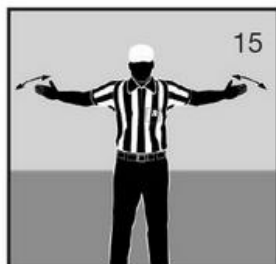
Inadvertent whistle



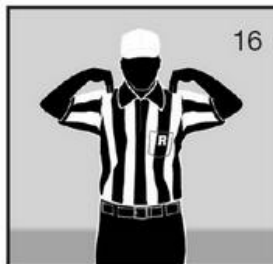
Disregard flag



End of period



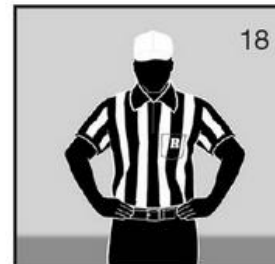
Sideline warning



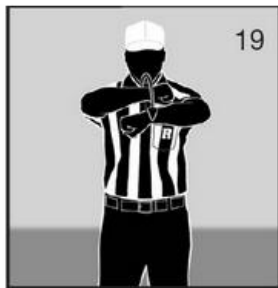
Illegal touching



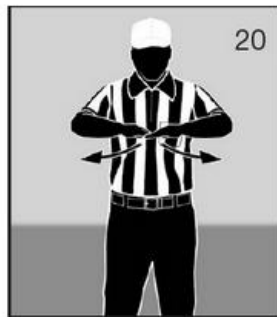
Uncatchable pass



Offside B/Offside A  
or B on kickoff



False start/  
Encroachment A  
Illegal formation



Illegal motion (1 hand)  
Illegal shift (2 hands)



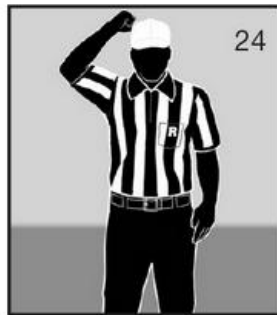
Delay of game



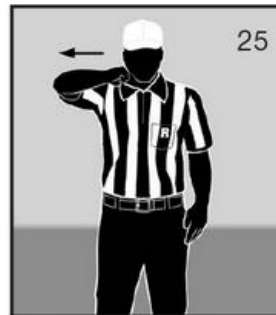
Substitution  
infraction



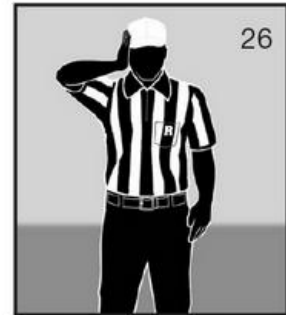
Equipment violation



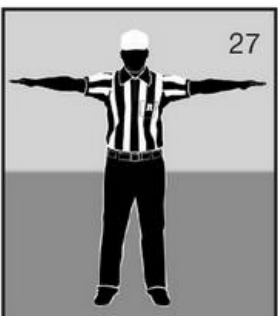
Targeting



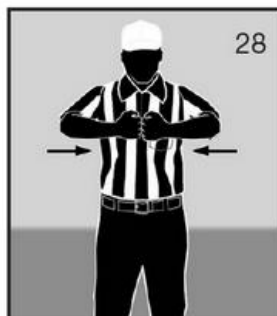
Horse-collar



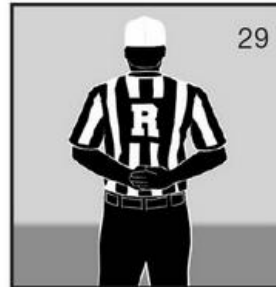
Hands to the face



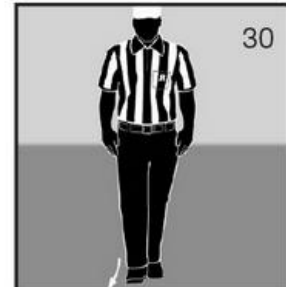
Unsportsmanlike  
conduct



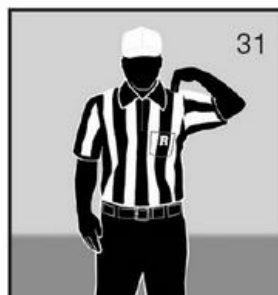
Illegal blindside  
block



Sideline interference  
Note: Face press box  
when giving signal.



Running into or  
roughing the kicker  
or holder



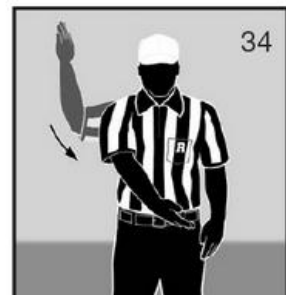
Illegal batting/kicking  
(for illegal kicking, follow  
with a point toward foot)



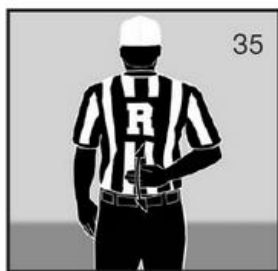
Illegal fair catch



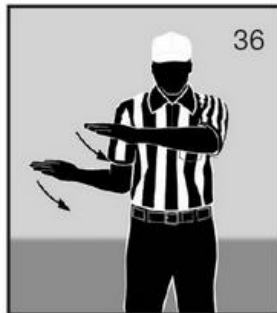
Pass interference  
Kick-catching  
interference



Roughing the passer



35  
Illegal pass  
Illegal forward handing  
Note: Face press box  
when giving signal.



36  
Intentional grounding



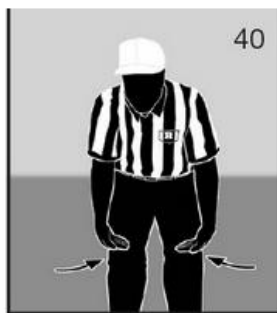
37  
Ineligible downfield  
on pass



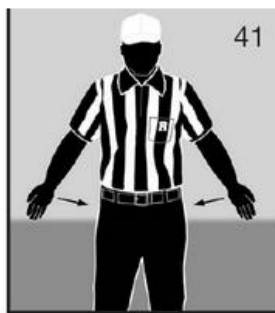
38  
Personal foul



39  
Clipping



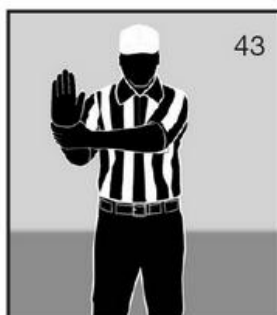
40  
Block below the waist  
Illegal block



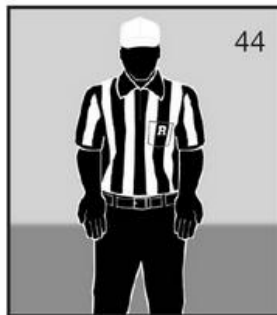
41  
Chop block



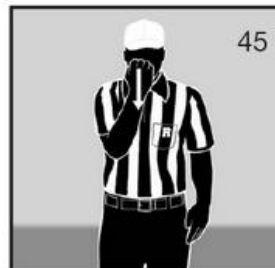
42  
Holding  
Obstructing  
Illegal use of the  
hands or arms



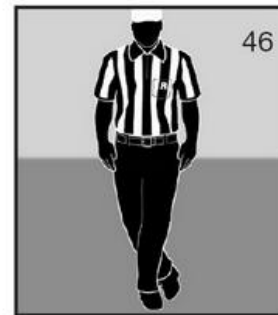
43  
Illegal block  
in the back



44  
Helping the runner  
Interlocked  
interference



45  
Grasping of  
face mask or  
helmet opening



46  
Tripping



47  
Disqualification

## **„A” FÜGGELÉK - Útmutató játékvezetők részére egy pályán történt súlyos sérülés esetére**

1. A játékosoknak és az edzőknek a csapatok részére kijelölt helyre kell menniük és ott kell maradniuk. Mindig legyen vizuális kapcsolat az orvosi és mentőszemélyzet között.
2. Próbálják meg jelentős távolságban tartani a többi játékost a súlyosan sérült játékostól.
3. Ne engedjék meg a játékosoknak a sérült játékos megfordítását.
4. Ne engedjék meg a játékosoknak, hogy segítsenek a földön fekvő csapattársnak, pl. levenni a sisakot vagy állvédőt, vagy segíteni a légzésben a játékos derekának megemelésével.
5. Ne engedjék meg a játékosoknak, hogy kihúzzanak egy sérült játékost a „kupacból”.
6. Amikor az egészségügyi stáb megkezdí a sérült játékos ellátását, a játékvezetői csapat minden tagjának felügyelnie kell a pályát és a csapatok tagjait, hogy az egészségügyi személyzet zavartalanul tudja végezni a dolgát.
7. A játékosokat és az edzőket megfelelő módon kell felügyelni, hogy megelőzhessük az egészségügyi személyzet irányítását, azok utasítását, vagy hogy megelőzhessük a játékosok és edzők egészségügyi tevékenységét.

**Megjegyzés:** A játékvezetőknek minden stadionban tudniuk kell, hogy az egészségügyi személyzet, ill. felszerelés merre található.

## **„B” FÜGGELÉK - Útmutató játékvezetők és a mérkőzés rendezőinek részére villámlás esetére**

Ennek a függeléknek a célja, hogy információt és iránymutatást adjon mindazok számára, akik a mérkőzés felfüggesztéséről vagy folytatásáról dönteni felelősek villámlás esetén.

A villámlás a legáltalánosabb és leglényegesebb időjárási kockázat a szabadtéri sportok számára. Habár a villámcsapás kockázata alapvetően alacsony, mégis nagyságrendekkel megnő a vihar környezetében, ill. amikor nem tartják be a megfelelő biztonsági előírásokat.

A megfelelő tájékoztatás és a megelőzés a legfontosabb tényezők a biztonság eléréséhez. A hatóságok jóval a sportrendezvények és edzések megkezdése előtt meg kell tenniük a szükséges előkészületeket a megfelelő terv kidolgozásával. A következő intézkedések javasoltak a villámlás kockázatának csökkentésére:

- a) Ki kell jelölni egy személyt, akinek feladata a fenyegető időjárás figyelése és a szükséges döntés meghozatala a pálya elhagyására. A biztonsági tervnek tartalmaznia kell pontos utasításokat a sportolók és a nézők számára, pontos figyelmeztető és feloldó jelzéseket kell meghatározni, ill. a villámlástól védett biztonságos helyet kell kijelölnie.
- b) Kísérje figyelemmel a helyi időjárási jelentéseket az esemény vagy az edzések előtti napokon. Kiemelt figyelemmel kell eljárni abban az esetben, ha esetlegesen kialakuló viharokra lehet számítani a tervezett sportesemény vagy edzés idején. Az időjárás jelentést számos csatornán keresztül be lehet szerezni: helyi TV, internet, stb.
- c) Legyen tájékozott az időjárási riasztásokról, vészjelzésekről illetve a környéken kialakuló viharok figyelmeztető jeleiről, mint például az erős szél, vagy a sötétedő égbolt.
- d) Tudni kell, hogy hol van a pályához legközelebbi „biztonságos épület vagy hely” és tudni kell, hogy mennyi idő alatt lehet oda eljutni. A „biztonságos épület vagy hely” definíciója a következő:
  - a. Bármilyen rendszeresen használt épület, pl. egy épület vízvezetékrendszerrel és/vagy elektromos hálózattal, amely az épület elektromos földeléséül is szolgál. Tartózkodjunk a zuhany vagy a vízvezeték használatától, vagy elektromos berendezések érintésétől a vihar idején.
  - b. Masszív, lakott építmény hiánya esetén bármilyen kemény fém tetővel rendelkező jármű (golfkocsikon és kabrió autók kivételével) csukott ablakokkal megfelelő biztonságot nyújt. A szilárd fém váz és tető az (és nem a gumiabroncsok), ami megvédi a bent tartózkodókat és segít a villámcsapás elektromosságát elvezetni a jármű körül. Ezért fontos, hogy nem szabad megérinteni a fém alkatrészeket.
- e) A villámlással összefüggő veszélyhelyzet esélye fokozódik az első villanáskor, mennydörgéskor, és/vagy egyéb feltételek, úgymint erősödő szél vagy sötétedő égbolt esetén, függetlenül azok távolságától. Az ilyen jelenségeket figyelmeztető jeleknek kell tekinteni. Villámlásbiztonsági szakemberek ajánlása szerint amennyiben mennydörgés hallható, fel kell készülni a helyszín kiürítésére; ha villámlás is látható, akkor fontolóra kell venni a sportesemény felfüggesztését és a biztonságos épület vagy hely megközelítését.

A következő speciális útmutatót villámlásbiztonsági szakemberek dolgozták ki. A saját villámlásbiztonsági terv kidolgozásánál a helyi biztonsági szükségleteket, időjárási tényezőket és vihartípusokat is figyelembe kell venni.

- a. Minimum követelményként a szakemberek nyomatékosan ajánlják, hogy addigra amikor már csak 30 mp telik el a villámlás és az ehhez kapcsolódó mennydörgés között, mindenkinek el kell hagynia a sportlétesítményt és el kell érnie a biztonságos építményt vagy helyet.
- b. Figyelembe kell venni, hogy sportesemény alatt esetleg nehezen hallható a mennydörgés, különösen nagy nézőszám mellett. A villámlásbiztonsági terv kidolgozásakor ezt figyelembe kell venni.
- c. A kék égbolt és az eső hiánya nem garantálja, hogy nem lehet villámlás. Legalább a villámlások 10 százaléka akkor történik, amikor nincs eső és valahol kék égbolt látható, különösen a nyári viharok esetében. Villámlás kialakulhat, és ki is alakul 15 (vagy akár több) km távolságra is az esőfüggönytől.
- d. Eltekintve a vészhelyzettől, a vezetékes telefon használata kerülendő. Több tragédia történt vihar esetén a vezetékes telefon használata miatt. Mobil vagy vezeték nélküli telefonok biztonságos alternatívát jelentenek, különösen, ha az ezeket használó személy, illetve az antenna is a biztonságos épületben vagy helyen található, és ha a többi óvintézkedést is megtették.
- e. A sporteseményt a szakemberek ajánlása szerint 30 perccel az utolsó villámlás, illetve mennydörgést követően lehet folytatni. Ha villámlás még látható, de mennydörgést nem lehet hallani, úgy a villámlás hatótávolságon kívül lehet, és kisebb valószínűséggel jelent komoly veszélyt. Figyelembe kell venni, hogy sötétben jóval messzebről is látható a villámlás, mint nappal, hiszen a felhőket a villámlás belülről világítja meg. A nagyobb távolság azt is jelenti, hogy a villámlás nem jelent további komoly veszélyt. Sötétben mind a mennydörgés hangját, mind a villámlást figyelni kell annak eldöntéséhez, hogy visszaállítsák a 30 perces várakozási időt mielőtt folytatnák a sporteseményt.
- f. Akit villámcsapás ért nem áll töltés alatt. Így az újraélesztés biztonságosan megkezdhető. Ha lehetséges, a sérültet biztonságos helyre kell vinni mielőtt az újraélesztést megkezdik. A villámcsapás áldozatait, akik keringési vagy légzési nehézséggel küzdenek, azonnal orvosi ellátásban kell részesíteni. A villámcsapás áldozatai túlélésének esélyeit az újraélesztés azonnali és határozott megkezdése jelentősen megnöveli.

Az automatikus defibrillátorok egyszerű és biztonságos megoldást jelentenek a keringési nehézséggel küszködők újraélesztésében. A defibrillátorhoz való hozzáférés a terv része kell legyen. Az újraélesztés megkezdését azonban nem késleltetheti a defibrillátor keresése.

*Megjegyzés: Időjárás figyelők, valós idejű időjárás jelentések, kereskedelembe kapható készülékek mind felhasználhatóak a döntéshozatalnál, hogy az adott sporteseményt felfüggeszék-e, megkezdjék-e a helyszín kiürítését, vagy folytassák-e.*

## **Veszélyes helyszínek**

A kültéri helyszínek fokozottan veszélyesek villámlás vagy vihar esetén. A kis, fedett menedékek nem nyújtanak elegendő védelmet a villámlással szemben. Fedezékek, ereszek, menedékek akkor sem nyújtanak védelmet, ha szerkezetileg biztosan rögzítettek a talajhoz, mert ez nem jelenti azt, hogy megfelelő földelést biztosítanak a villámlással szemben. Általában nagyon veszélyesek, és növelik a villámlás okozta sérülések esélyeit. További veszélyes helyszínek azok, amik csatlakoznak vagy közel helyezkednek el villanyoszlopokhoz, tornyokhoz, kerítésekhez, amelyek átvezethetik a villámcsapást a közelben tartózkodókra. Veszélyes továbbá minden olyan helyszín, ami az adott környéken a legmagasabban fekszik.

## „C” FÜGGELÉK - Agyrázkódások

Az agyrázkódás olyan sérülése az agynak, amit a fejre, arcra, nyakra mért ütés, vagy a test más területére mért olyan ütés okozhat, aminek következtében erőteljes erőhatás éri a fejet. **Agyrázkódás bekövetkezhet eszméletvesztés vagy egyéb egyértelmű jel nélkül is.** Egy agyrázkódás tünetei, jelei jelentkezhetnek azonnal vagy csak később, akár percek vagy órák múlva is. Egy újabb agyrázkódás, ami az előtt következik be, hogy az agy a korábban (órákkal, napokkal vagy hetekkel korábban) elszenvedett agyrázkódásból felépült volna, lassíthatja a felépülést vagy növelheti a maradandó problémák valószínűségét. Egyes esetekben az ismétlődő agyrázkódások agyduzzanatot, maradandó agysérülést vagy akár halált is okozhatnak.

A játékvezetők sokszor a legjobb helyzetben vannak, hogy megfigyeljenek egy játékost, aki egy ütest kapott a fejére vagy a testére, és talán ők lesznek az elsők, akik észrevehetik az agyrázkódás jeleit. Bár az alábbiak elsősorban a játékosokra fókuszálnak, bármelyik másik résztvevő is szenvedhet agyrázkódást, akit le kell vinni a pályáról.

Egyértelmű jelei az agyrázkódásnak, ha egy játékos:

- kábultnak tűnik; üres vagy üveges tekintete van
- zavarodottnak vagy következetlennek tűnik
- nem emlékszik a történetekre (amnézia)
- lassúnak tűnik a kérdésekre való válaszadásban vagy az utasítások követésében, vagy könnyen elterelődik a figyelme.
- megrázza, megragadja vagy kezeivel összeszorítja a fejét
- megbotlik, csapattársai fizikai támogatására szorul, vagy elveszíti az egyensúlyát
- ügyetlenül vagy esetlenül mozog
- viselkedés- vagy személyiségbeli változásokat mutat (pl. érzelmesebbé vagy ingerlékenyebbé válik)

Egyéb jelek:

- végtagok összerándulása, vagy görcsroham
- eszméletvesztés
- tájékozódási zavar; nem tudja, hol van
- mozdulatlanul fekszik a földön vagy nagyon lassan kel fel a földről
- vér vagy tiszta folyadék szivárog az orrból vagy a fülből.

Egy játékosról feltételezni kell, hogy agyrázkódást szenvedett, ha egy vagy több jel mutatkozik az alábbiak közül:

- fejfájás
- szédülés
- kába érzés
- látásvesztés vagy homályos látás, kettős látás, csillagok vagy villogó fények látása
- a szokásosnál érzelmesebb vagy ingerlékenyebb személyiség
- fülcsengés vagy hirtelen sükettség
- álmoság vagy fáradtság
- gyomorfájás vagy hasi fájdalom, hányinger vagy hányás
- gyenge koordináció
- elmosódott beszéd
- gyenge koncentráció

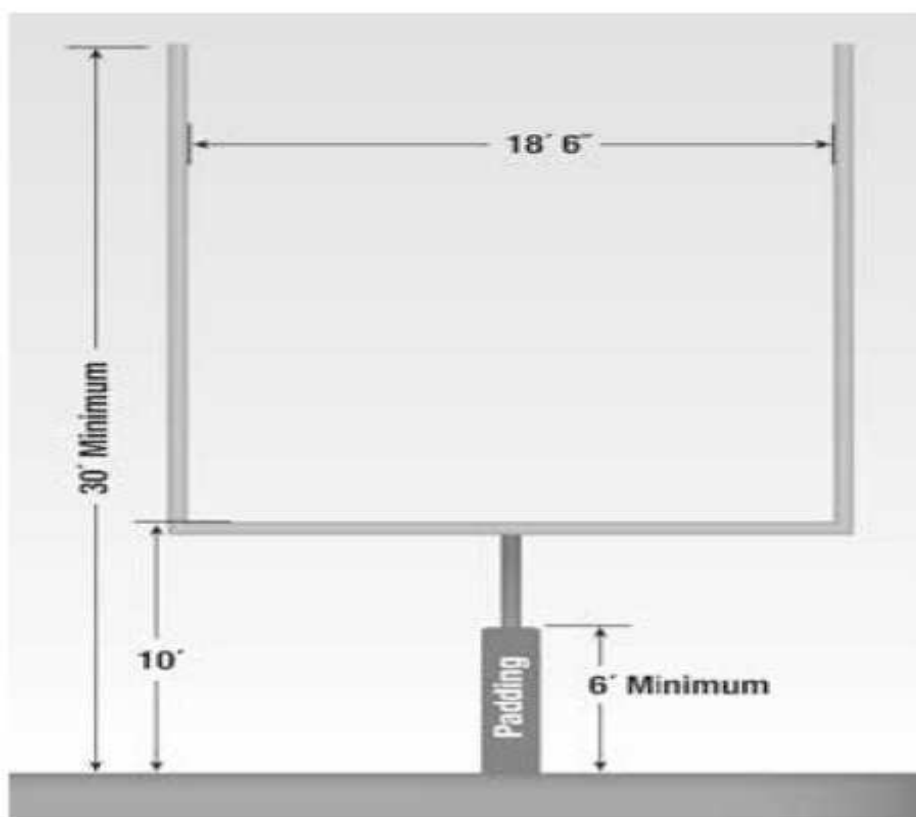
#### **AMENNYIBEN AGYRÁZKÓDÁS GYANÚJA MERÜL FEL:**

1. A résztvevőt ki kell venni a játékból. Az agyrázkódás jeleit és tüneteit kell keresni, ha a résztvevő fejét ütés érte. Nem szabad hagyni, hogy a résztvevő félvállról vegye az egészet. Minden egyes sportoló különbözőképpen reagál az agyrázkódásra.
2. Biztosítani kell, hogy a résztvevőt az erre alkalmas orvosi személyzet mielőbb megvizsgálhassa. Ne próbálja meg a sérülés komolyságát egyénileg megítélni. Kérj játékvezetői időkérest egy sérülés miatt, hogy a résztvevőt egy jelen lévő egészségügyi szakember megvizsgálhassa.
3. Csak abban az esetben szabad hagyni a résztvevőt visszatérni a játékba, ha az agyrázkódás kiértékelésében és kezelésében jártas egészségügyi szakember ezt engedélyezi. Engedni kell, hogy az orvosi csapat a saját klinikai szakértelmére és előírásaira építve határozza meg a megfelelő időpontot, amikor a résztvevő visszatérhet a játékba.
4. Ha csak nem tisztázta egy egészségügyi szakember a résztvevőt egy vizsgálat során egy agyrázkódás alól, akkor a résztvevő nem térhet vissza az adott napon. A játékban való részvétel egészségügyi jóváhagyás nélkül sportszerűtlen cselekedet, [mely kizárást von maga után](#).
5. A további rehabilitáció érdekében a nemzeti szövetség által kidolgozott agyrázkódás protokoll előírásait kell követni.

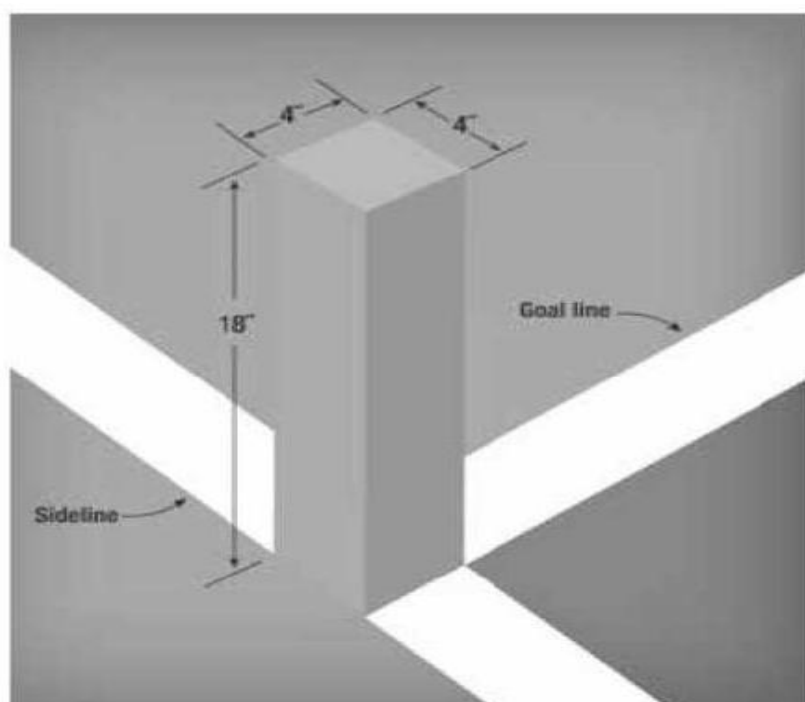
## „D” FÜGGELÉK - Pályarajzok

Részletek:

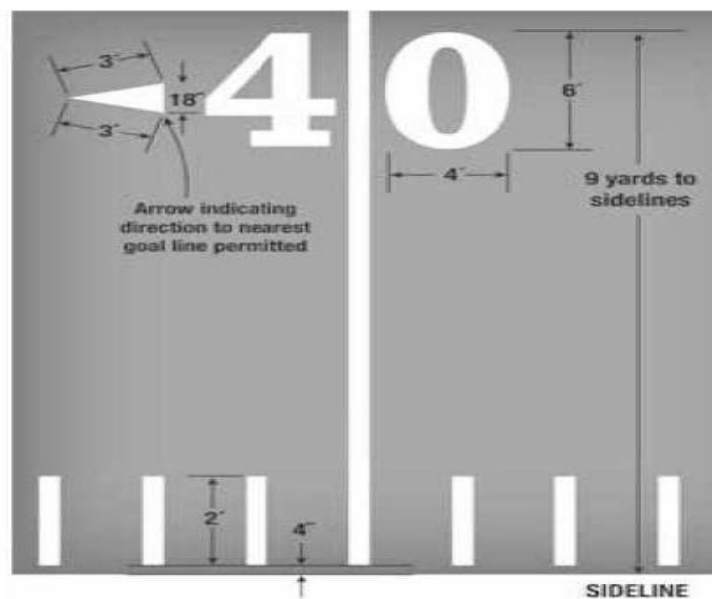
A kapu:



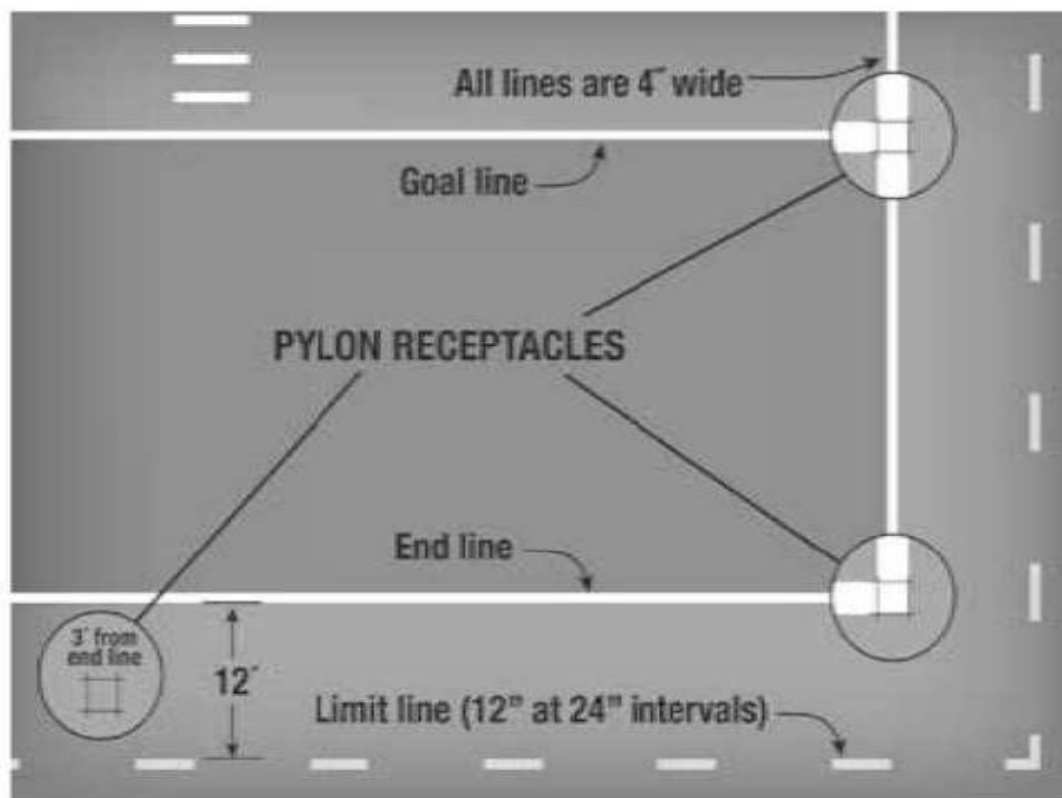
A bója:



## A yardvonalak és számozás követelményei:

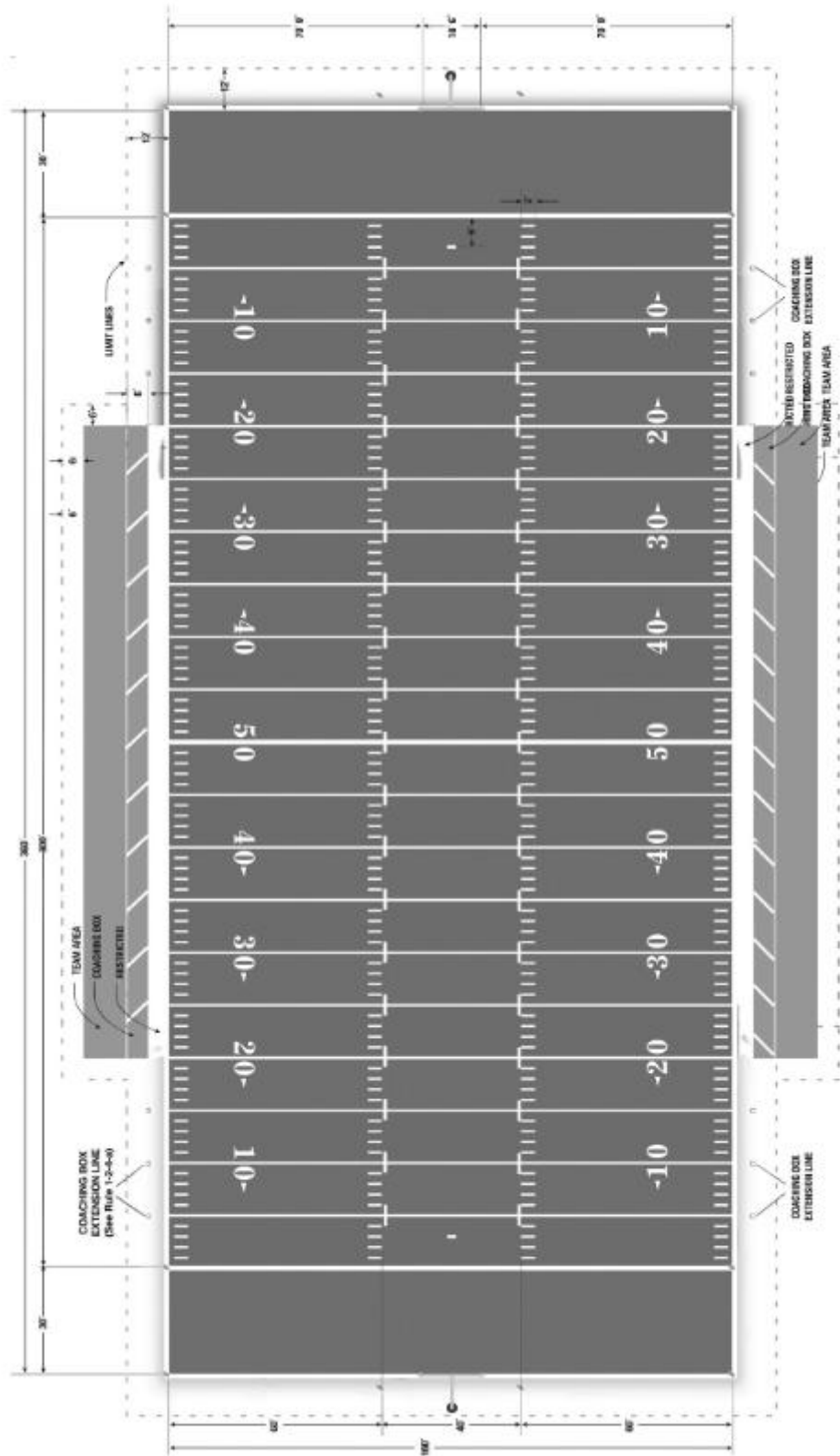


## A célterület:

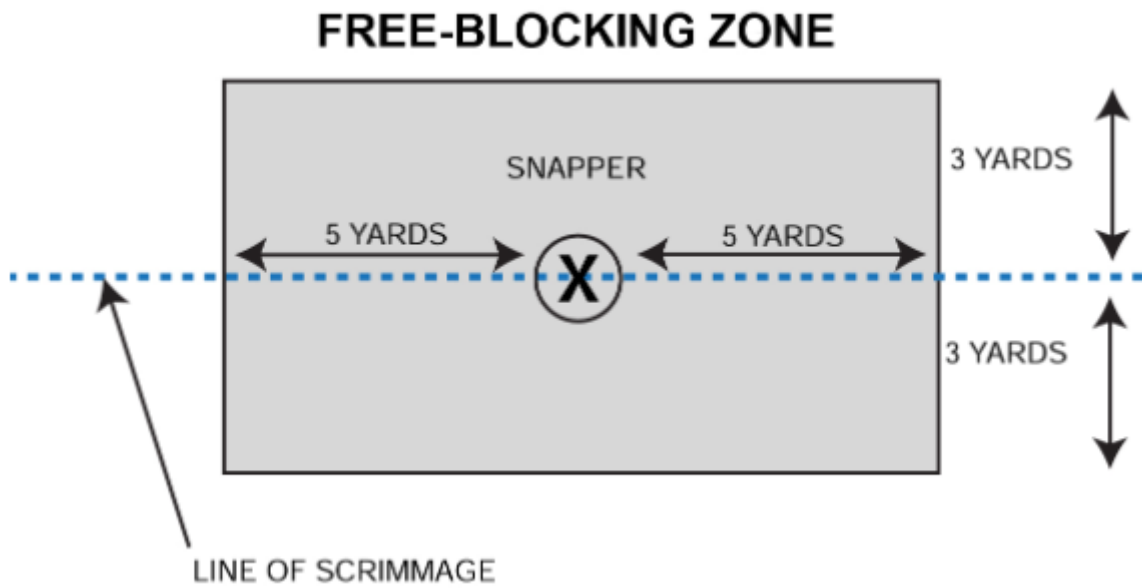


**Fontos megjegyzés:** Jóllehet az ábra fent azt mutatja, hogy a pályateret határoló vonalak 12'-re legyenek, IFAF mérkőzéseken a pályateret határoló vonalakat 18'-re kellene meghúzni az alap és oldalvonalaktól (Szabály 1-2-3-a).

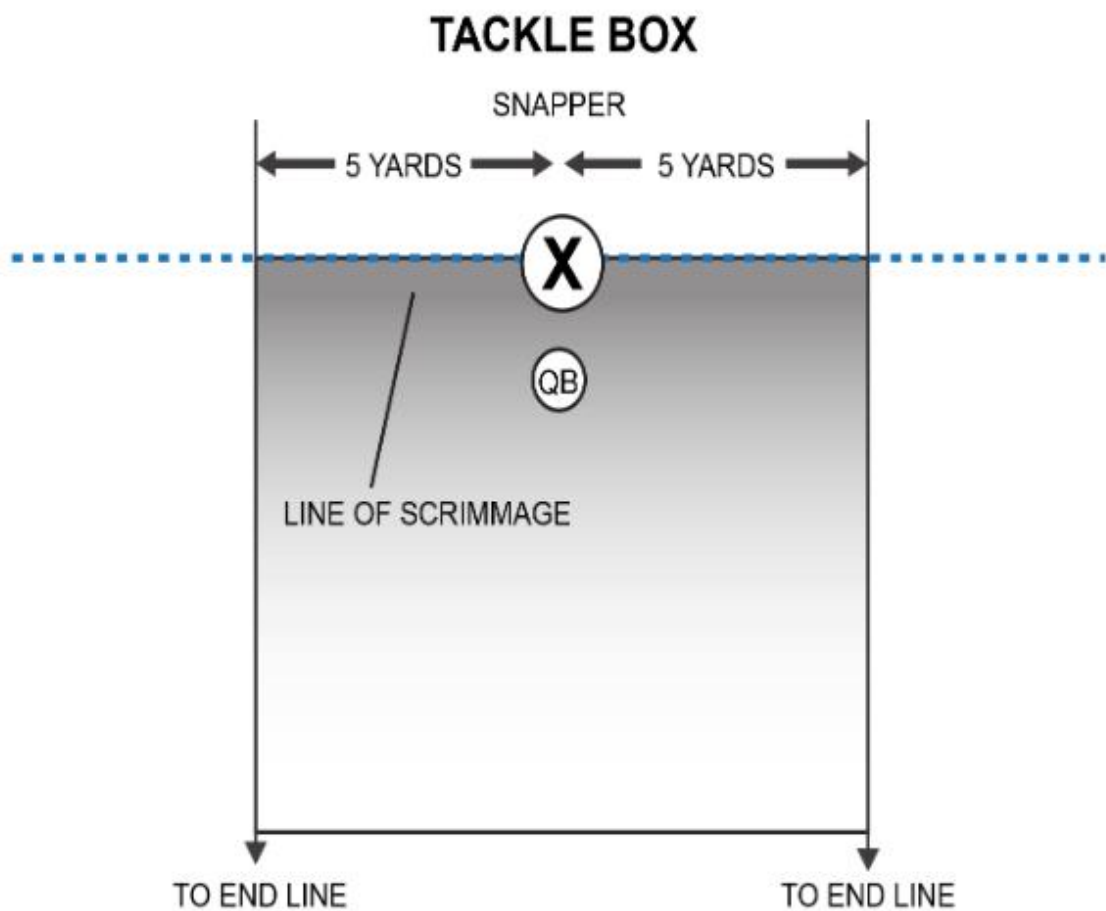
A pálya rajza:



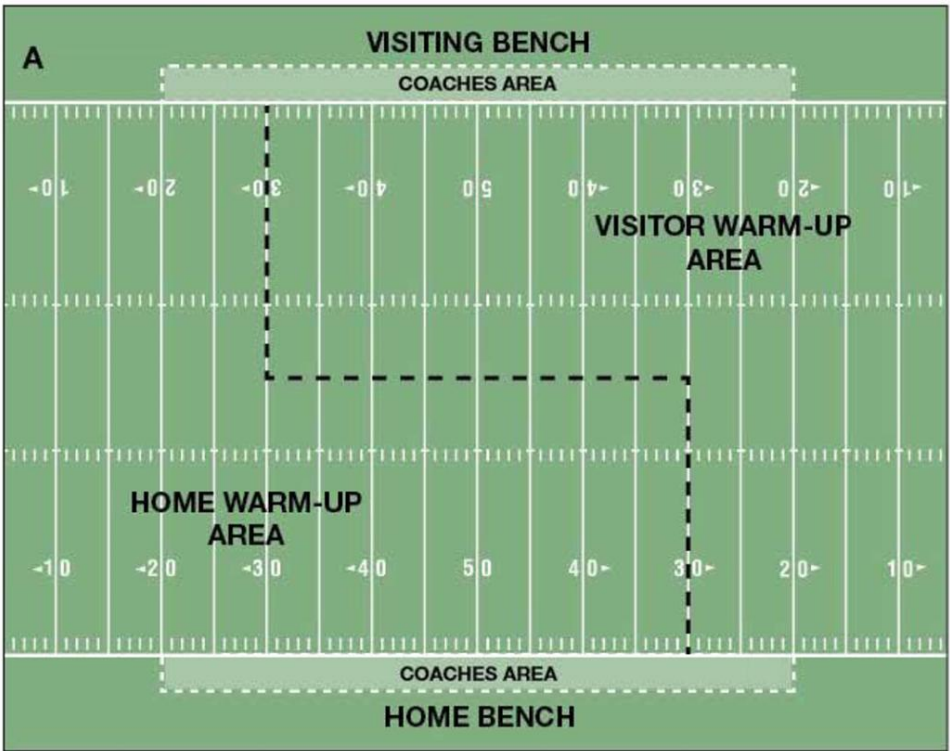
A szabad blokkolási zóna (free blocking zone):



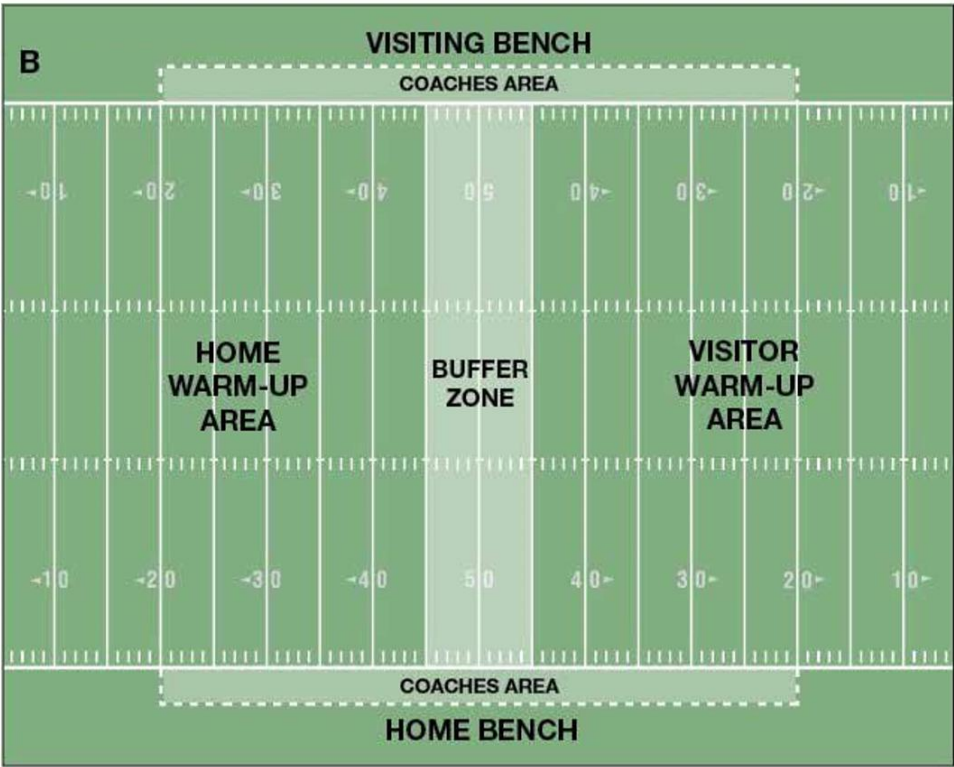
A szerelési zóna (tackle box):



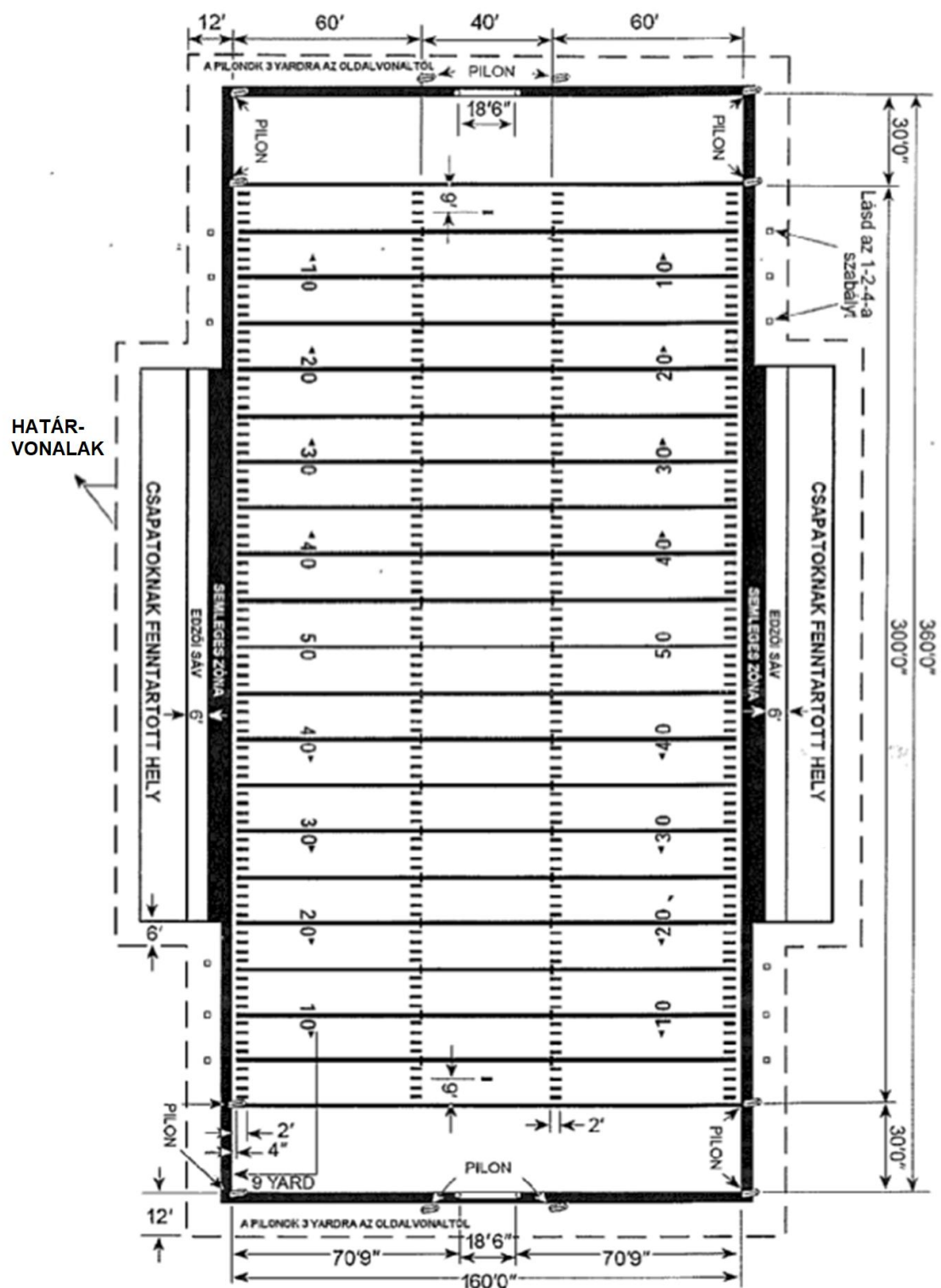
Melegítő zóna (rúgásnál)

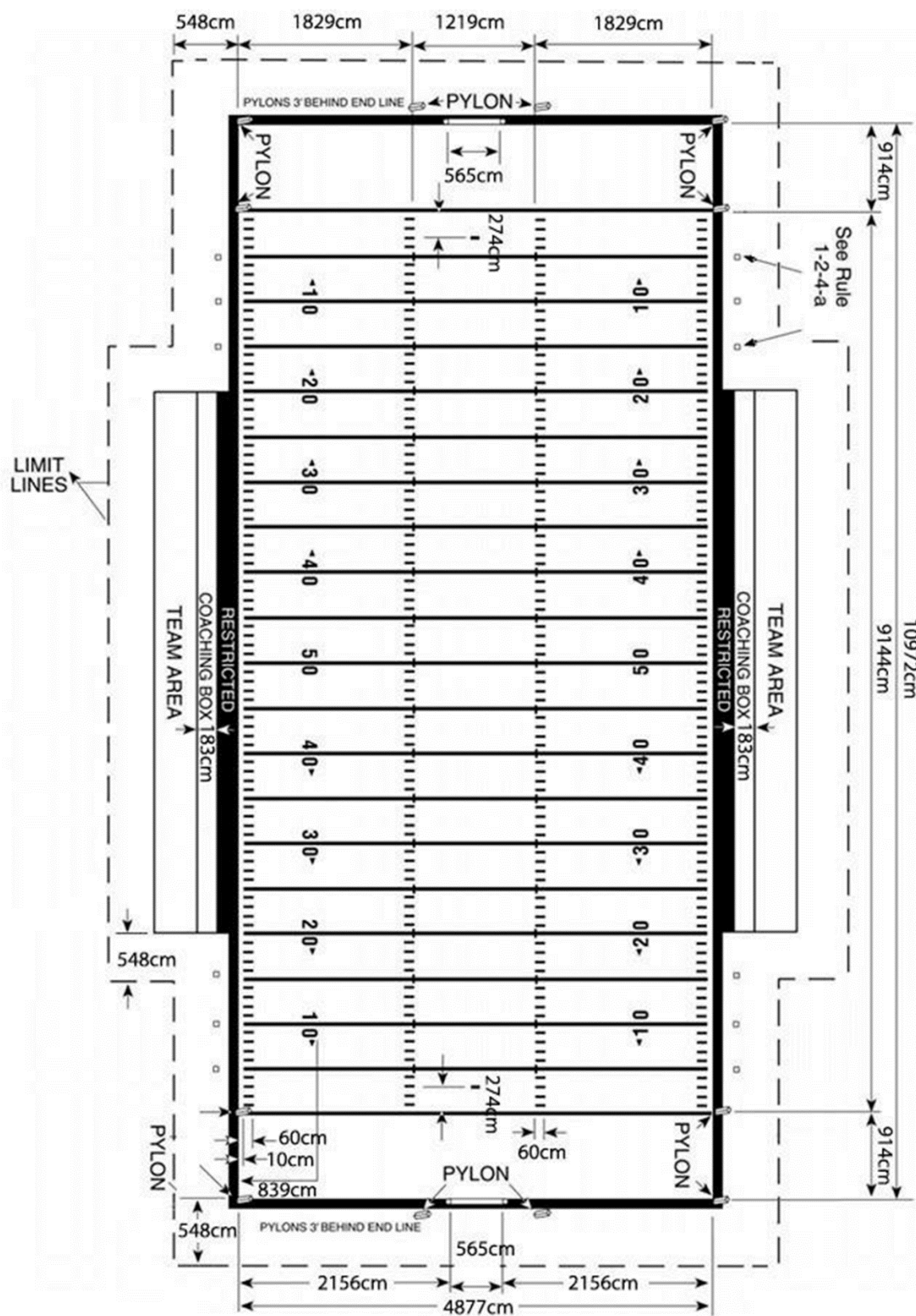


Melegítő zóna (buffer zónával)



## Pályarajz:





## Minimális követelmények az MAFSZ égisze alá tartozó mérkőzéseken:

1. Az ábrák a hivatalos pályarajzot, kapukat és pályaelemeket jelölik, ettől eltérni csak az alábbiakban foglaltak szerint lehetséges:
  - a: A pálya teljes hossza minimum 100 yard, maximum 120 yard lehet.  
**MEGJEGYZÉS:** Azokban a stadionokban, ahol a körülmények nem teszik lehetővé egy teljes méretű pálya felfestését, ott a mérkőzés rendezőinek az úgynevezett IFAF-yard felosztást kell használnia, mint a mérés alapegysége. (Szabály 1-2-1 pontja alapján)
  - b: Minimálisan felfestendő vonalak/jelzések: az oldalonalak, a célterületet jelölő vonalak (gólvonalak), az alapvonalak, 10 yardonként (**illetve 35 és 45 yardnál**) a pálya teljes szélességében a vonalazás, a hash mark-ok, valamint az edzői- és játékos-területet határoló vonalak. **Az oldalonalak és az edzői területet határoló vonal minimális távolsága 2 yard** (minimum 1,8 méter)!
  - c: A kapufák távolsága minimum 5,63 méter, maximum 7,32 méter lehet, magasságuk a földtől mérve minimum 5 méter kell legyen. (Igazodva a labdarúgó kapuk méretéhez)
  - d: A kapu keresztléce minimum 2,44 méter, maximum 3,05 méter magasan lehet. (Igazodva a labdarúgó kapuk méretéhez)
2. Minden csapatnak törekednie kell arra, hogy a pálya lehetőségeihez képest a legjobban megközelítse a hivatalos pályaméretet, valamint pályarajzot.

## Pályamunkásoknak szóló előírások

Az alábbi előírások a fenti pályarajz felfestésével kapcsolatos teendőket összegzik. Részletes információk a Szabály 1-2 pontban találhatóak.

1. Az amerikai futball-pálya méretezése nem metrikus rendszerben van meghatározva. Minden adat yardban, lábban (foot) és hüvelykben (inch) van megadva.

|           |                                 |
|-----------|---------------------------------|
| 1 yard    | = 3 láb = 36 hüvelyk = 91,44 cm |
| 1 láb     | = 12 hüvelyk = 30,48 cm         |
| 1 hüvelyk | = 2,54 cm                       |

1 yard = 36 hüvelyk (91,44 cm), amely lecsökkenthető nem kevesebb, mint 34,12 hüvelyk (86,67 cm) hosszúságig annak érdekében, hogy a 100 yardos játéktér és a kettő darab 10 yardos célterületet a stadion pályaterén megfelelően kimérhessék. Ha a pálya hossza a lecsökkentett IFAF yard-dal került felfestésre, akkor valamennyi pályán lévő jelölést ennek megfelelően kell csökkenteni (kivéve a rövid yard-vonalak 2 lábnyi hosszát és a vonalak 4 inch szélességét).
2. Egy teljes méretű pálya 360 láb (109,72 m) hosszú és 160 láb (48,76 m) széles, amibe beletartozik két, 10 yard hosszú célterület és a játéktér területe húsz darab 5 yardos részekre osztva.
3. A pálya szélessége jelentősen kisebb, mint a labdarúgó vagy rögbi pályáé, és ez a méretezés nem változtatható (kivéve ahol az IFAF-yard alkalmazása ezt megköveteli).
4. A méreteket mindig a határoló vonalak belső szélétől kell mérni. A gólvonal teljes szélessége a célterülethez tartozik.
5. A yard vonalakat 5 yardonként kell a pályára keresztben felfesteni a gólvonalak között (a célterületen NEM). Ezek a vonalak azért szükségesek, hogy a labda pontos helyzetének meghatározását segítsék. Ezeknek a vonalaknak az oldalonalaktól 4 inch távolságra a pályán belül véget kell érniük. Csak a gólvonalak és az alapvonalak érhetik el az oldalonalakat.
6. A rövid yard-vonalakat (vagyis a hash mark-okat) az oldalonalaktól 60 láb (18,28m) távolságra egymástól 1 yardnyira kell felfesteni a pályán. (Néhány pályarajzon ezeket a vonalakat

53 láb 4 hüvelyk vagy 70 láb 9 hüvelyk távolságra jelölik, ezen pályafelfestések helytelenek és nemzetközi mérkőzésen nem alkalmazhatóak.) A rövid yard-vonal jelöléseknek egyenként 2 láb (60,96 cm) hosszúnak kell lenniük mindkét térfélen (az egyik vége az oldalvonalától 60 láb, a másik vége az oldalvonalától 58 láb távolságra helyezkedik el). A rövid yard-vonal jelölések a célterületen NEM kerülnek felfestésre.

7. Hasonló jelzéseket kell felfesteni 4 hüvelykre (10,16 cm) közvetlenül az oldalvonal mellett (a gólvonalak között). Ezeknek a jelzéseknek egy vonalban kell lenniük a pálya belsején található (rövid yard-vonal jelző, hash mark) vonalakkal, így adva pontos viszonyítást a labda helyzetének meghatározásában. A yardvonalakhoz hasonlóan ezeknek a vonalnak az oldalvonalától 4 inch távolságra a pályán belül véget kell érniük.
8. A pálya mindkét oldalán a 10 yardos vonalakat számmal vagy egyéb módon kell jelölni 27 láb (8,22 m) távolságra az oldalvonalától (az 5 yardos vonalakat nem kell jelölni). Amennyiben számokkal jelölik meg a vonalakat, akkor a számok tetejének kell 27 láb (8,22 m) távolságra lennie az oldalvonalától. A számok 6 láb \* 4 láb (182,88 cm \* 121,92 cm) nagyságúak legyenek, de szükség esetén lehetnek kisebbek is. Ha nem számokkal kerül jelölésre a távolság, akkor 1 láb (30,48 cm) hosszú vonalat kell felfesteni minden 10 yardos vonalra az oldalvonalától 27 láb (8,22 m) távolságra.
9. Mindkét oldalvonal mellett, a pálya területén kívül 2 darab területet kell kijelölni a két 20-yardos vonal között. Az oldalvonalától kifelé mérve 6 láb (1,82 m) és 12 láb (3,65 m) között található az edzői zóna. 12 láb-tól (3,65 m) kifelé, ameddig a pályatér nagysága engedi, található a csapatterület. Ezeken a területen kell tartózkodnia az edzőknek és a cserejátékosoknak a kísérletek alatt.
10. Az oldalvonalon és az alapvonalon kívül, ezektől 18 láb (5,5 m) távolságra egy külső szaggatott határoló vonalat kell felfesteni, amennyiben ez az adott területen lehetséges. Ez a vonal határolja körbe a pályatér területét, és valamennyi nézőnek, fotósnak, cheerleader-nek, stb. ezen a vonalon kívül kell tartózkodnia.
11. Amennyiben a nézők nem a pályától elzárt (pl. lelátó) területen foglalnak helyet, akkor a biztonságuk érdekében a fenti határvonalat kötéllel vagy hasonló tárggyal körbe kell keríteni.
12. Biztonsági okokból a kaputartó oszlopok nem helyezkedhetnek el a pálya területén. Azoknak az alapvonalon vagy annak külső oldalán kell lenniük. Ha a kapukat nem lehet mozgatni, akkor a pálya méretét kell csökkenteni.
13. A kapu alsó keresztlécének 10 láb (3,04 m) távolságra kell lennie a földtől. A függőleges kapufának 18 láb 6 hüvelyk (5,63 m) távolságra kell lennie egymástól (a kapufák belső oldalai között mérve) és legalább 30 láb (9,14 m) magasnak kell lenniük. (Egy hagyományos rögbi kapu, amely 3 méter magas keresztlécet és 5,6 méteres kapufa távolsággal rendelkezik, elfogadható.) A kapufákat legalább 6 láb (1,82 m) magasságig puha, rugalmas anyaggal kell befedni.
14. Puha, hajlékony, hasáb alakú, 4 hüvelyk \* 4 hüvelyk (10,16 cm \* 10,16 cm) alapú és 18 hüvelyk (45,72 cm) magas bóják elhelyezése ajánlott a pályán, amelyeknek lehet egy 2 hüvelyk (5,08 cm) magasságú alátétük. Ezek vörös vagy narancs színűek lehetnek és a célterület 8 (belső) sarkán kell elhelyezni az oldalvonalak és az alapvonalak, ill. gólvonalak metszéspontjában. Azok a bóják, amelyek az alapvonal és a hash mark meghosszabbításának metszéspontját jelölik, az alapvonalától 3 láb (91,44 cm) távolságra kifelé kerülnek elhelyezésre.
15. Minden vonal 4 hüvelyk (10,16 cm) széles és fehér színű, nem mérgező anyaggal jelölhető a pályán. **(Kivétel:** Az oldalvonalak és az alapvonalak lehetnek 4 hüvelyknél (10,16 cm) szélesebbek.) Ha a fehér szín alkalmatlan a jelölésre, akkor más kontrasztos színt kell választani.

16. Engedélyezett díszítő elemek és hirdetések elhelyezése a pályán. A célterületen nem lehetnek 4 lábnál közelebb egyik vonalhoz sem, hacsak nem eltérő színűek a vonaltól. A játéktér területén levő hirdetések nem takarhatnak el egyetlen vonalat sem.

#### Pálya méretei – átváltótáblázat

| Dimension                                                             | Feet  | Yards  | Metres<br>(1 yd = 0.9144m) | Min IFAF yds<br>as yds<br>(1 Iyd >= 0.9478yds) | Min IFAF yds<br>as metres<br>(1 Iyd >= 0.8666m) |
|-----------------------------------------------------------------------|-------|--------|----------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Length between goal lines                                             | 300.0 | 100.00 | 91.440                     | 94.78                                          | 86.665                                          |
| Length between end lines                                              | 360.0 | 120.00 | 109.728                    | 113.73                                         | 103.998                                         |
| Length between limit lines (6ft minimum around)                       | 372.0 | 124.00 | 113.386                    | 117.52                                         | 107.464                                         |
| Length between limit lines (12ft around)                              | 384.0 | 128.00 | 117.043                    | 121.32                                         | 110.931                                         |
| Length between limit lines (18ft recommended around)                  | 396.0 | 132.00 | 120.701                    | 125.11                                         | 114.398                                         |
| Width between sidelines                                               | 160.0 | 53.33  | 48.768                     | 50.55                                          | 46.221                                          |
| Width between coaching box lines (6ft outside each sideline)          | 172.0 | 57.33  | 52.426                     | 54.34                                          | 49.688                                          |
| Width between team area lines (12ft outside each sideline)            | 184.0 | 61.33  | 56.083                     | 58.13                                          | 53.154                                          |
| Width between limit lines (18ft recommended around)                   | 196.0 | 65.33  | 59.741                     | 61.92                                          | 56.621                                          |
| Width between team area back lines (if at 24ft outside each sideline) | 208.0 | 69.33  | 63.398                     | 65.71                                          | 60.088                                          |
| Distance between 5 yard lines                                         | 15.0  | 5.00   | 4.572                      | 4.74                                           | 4.333                                           |
| Distance between sideline and coaching box line                       | 6.0   | 2.00   | 1.829                      | 1.90                                           | 1.733                                           |

| Dimension                                             | Feet   | Yards  | Metres<br>(1 yd = 0.9144m) | Min IFAF yds<br>as yds<br>(1 Iyd >= 0.9478yds) | Min IFAF yds<br>as metres<br>(1 Iyd >= 0.8666m) |
|-------------------------------------------------------|--------|--------|----------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Distance between coaching box line and team area line | 6.0    | 2.00   | 1.829                      | 1.90                                           | 1.733                                           |
| Normal size of end zone                               | 30.0   | 10.00  | 9.144                      | 9.48                                           | 8.666                                           |
| Minimum depth of end zone                             | 21.0   | 7.00   | 6.401                      | 6.63                                           | 6.067                                           |
| Distance from sideline to hash marks                  | 60.0   | 20.00  | 18.288                     | 18.96                                          | 17.333                                          |
| Distance from sideline to 9yd marks                   | 27.0   | 9.00   | 8.230                      | 8.53                                           | 7.800                                           |
| Height of number                                      | 6.0    | 2.00   | 1.829                      | 1.90                                           | 1.733                                           |
| Width of number                                       | 4.0    | 1.33   | 1.219                      | 1.26                                           | 1.156                                           |
| Height of crossbar                                    | 10.0   | 3.33   | 3.048                      | 3.16                                           | 2.889                                           |
| Width between goal uprights                           | 18.5   | 6.17   | 5.639                      | 5.84                                           | 5.344                                           |
| Minimum height of uprights above crossbar             | 20.0   | 6.67   | 6.096                      | 6.32                                           | 5.778                                           |
| Width of line markings (4 inches)                     | 0.33   | 0.11   | 0.102                      |                                                |                                                 |
| Space between yard lines and sideline (4 inches)      | 0.33   | 0.11   | 0.102                      | 0.11                                           | 0.096                                           |
| Length of short yard line extensions (hashmarks)      | 2.0    | 0.67   | 0.610                      |                                                |                                                 |
| 1 yard                                                | 3.0    | 1.00   | 0.914                      | 0.95                                           | 0.867                                           |
| 1 foot                                                | 1.0    | 0.33   | 0.305                      | 0.32                                           | 0.289                                           |
| 1 inch                                                | 0.0833 | 0.0278 | 0.025                      | 0.03                                           | 0.024                                           |

## „E” FÜGGELÉK - Felszerelések: További részletek

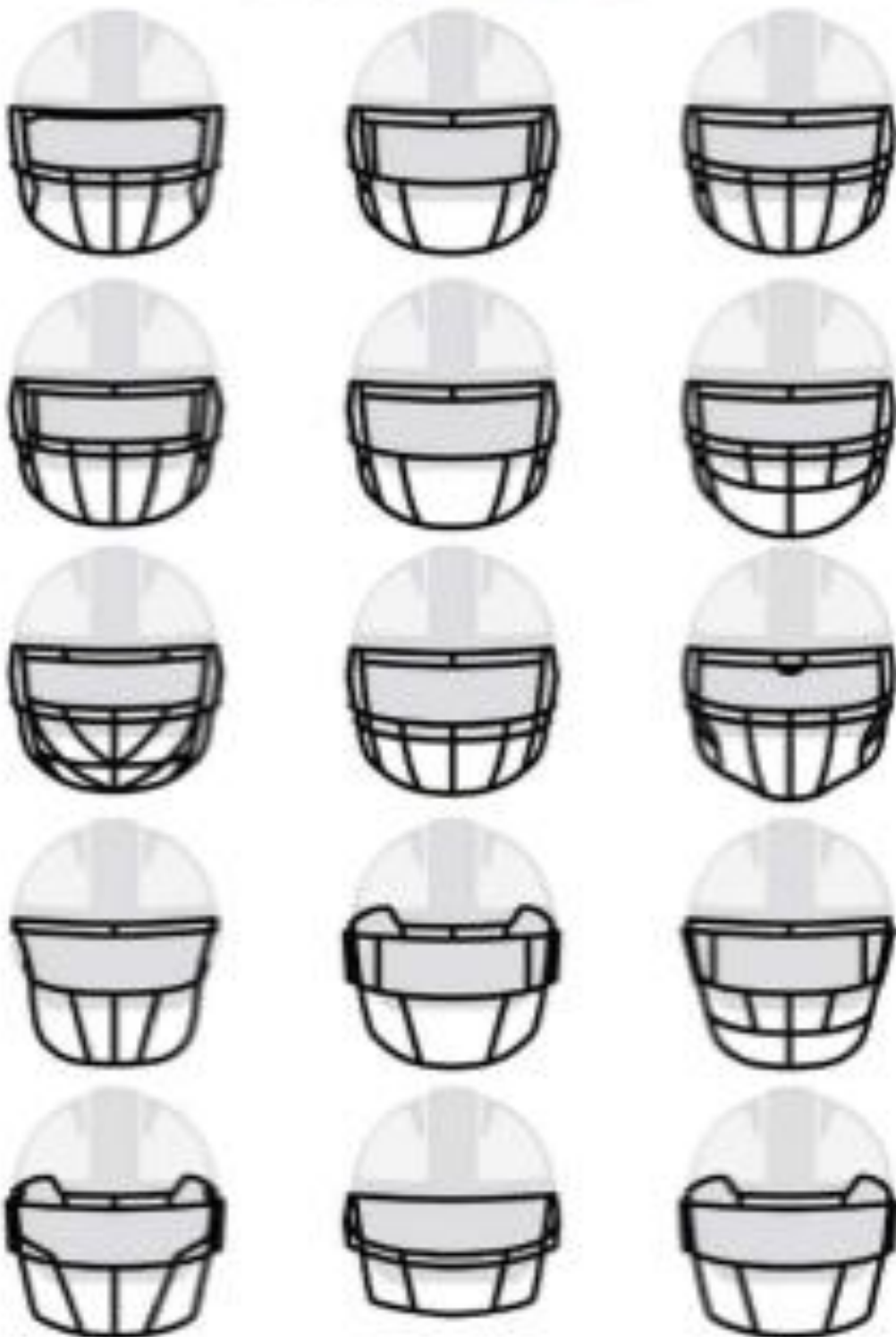
1. Kemény vagy merev anyag használata engedélyezett, ha az megfelelően be van borítva – kizárólag sérülés védelmére.
  2. Kar és kézvédők (beborított gipsz vagy sín) használata engedélyezett – kizárólag törés vagy ficam védelmére.
  3. A combvédők nem készülhetnek kemény anyagból, kivéve, ha a teljes felületük be van borítva szivaccsal, amely vastagsága a védő külső oldalán minimum 0,6 centiméter, a belső oldalán és a szélein minimum 1 centiméter.
  4. A lábszárvédőt mindkét oldalán be kell vonni minimum 1 centiméter vastag szivaccsal, vagy hasonló védelmet biztosító anyaggal.
  5. A gyógyászati térdvédőt („térdgépet”) a nadrág alatt lehet viselni és teljesen el kell takarni.
  6. Nem lehet semmilyen kiálló fém vagy más kemény tárgy a játékoson vagy annak ruházatán.
  7. A stopliknak az alábbi követelményeknek kell megfelelniük:
    - a) Nem lehet hosszabb 1,25 centiméternél (a stopli végétől a cipőtálpig mérve). **(Kivétel** a cserélhető stoplik – részletezve alul.)
    - b) Nem lehet semmilyen sérült, éles, sorjás, törött anyagból.
    - c) Nem lehetnek durva felületei vagy éles szélei.
    - d) A nem cserélhető stoplik nem készülhetnek semmilyen fémből.
    - e) Cserélhető stoplik:
      - i. Biztosan rögzíthetőek legyenek.
      - ii. Nem lehetnek homorú oldalai.
      - iii. Ha kúp alakúak, akkor a lapos végüknek párhuzamosnak kell lenniük a cipő talpával és az átmérőjük nem lehet kisebb 1 centiméternél; vagy ha lekerekített a végük, akkor az ívük nem lehet 1 centiméternél nagyobb.
      - iv. Ha téglalap alakúak, akkor a lapos végüknek párhuzamosnak kell lenniük a cipő talpával és a méretük nem lehet kisebb 0,6 x 2 centiméternél.
      - v. Ha kör- vagy gyűrű alakúak, akkor lekerekített szélekkel kell rendelkezniük és a falvastagságuk legalább 0,5 centiméter kell legyen.
      - vi. Ha acélvégűek, akkor alacsony széntartalmú acélból készülhet, melynek keménysége körülbelül C55 Rockwell.
- Megjegyzés: A hosszúság az (a) bekezdésben a cserélhető stoplik esetében meghaladhatja a 1,25 centimétert, ha a stopli egy maximum 0,4 centiméter magas platformra van erősítve, ami szélesebb, mint a stopli alja és szélében keresztülfut a cipő talpán, és annak széleitől 0,6 centiméternél nem végződik hamarabb. Egy különálló stopli a cipő orrán nem kell, hogy olyan platformra legyen rögzítve, ami a cipő talpán keresztbe fut. A cipő orrán lévő stopli platformjának maximális magassága 0,4 centiméter lehet. A maximum 0,4 centiméter a platform legalacsonyabb pontján mérve értendő.*
8. A sisakrácsnak törhetetlen anyagból kell készülnie, lekerekített éllel és szegélyekkel, amelyet rugalmas anyaggal kell bevonni, ami megakadályozza a sisakrács sérülését, sorjásodását, kopását, amely veszélyeztetheti a játékosok testi épségét.
  9. A vállvédő felső elülső váll-lapjának peremének a lekerekítés rádiusza nem lehet nagyobb, mint a váll-lap vastagságának a fele.
  10. Semmilyen felszerelést nem lehet viselni, ami veszélyeztet más játékosokat. A művétagok viselése engedélyezett, amennyiben:
    - a) A művétag viselése semmilyen előnyt nem adhat a mérkőzésen a viselőjének.
    - b) Szükség esetén a művétagot be kell borítani olyan anyaggal, hogy az úgy viselkedjen, mint egy természetes végtag.

11. Jelvények, logók, címkék:

- a) A játékosok felszerelésén és egyéb kiegészítőin (például: melegítők, zoknik, fejpántok, pólók, csuklószerítők, szemellenzők, sapkák és kesztyűk) csak a gyártó és/vagy forgalmazó cég logója lehet (függetlenül attól, hogy az látható-e vagy sem) maximum 14,5 cm<sup>2</sup> méretű területen (pl: négyszög, négyzet, paralelogramma), a logót körülvevő anyaggal együtt. (Szabály 1-4-6-d.)
- b) Semmilyen méretezés, mosási utasítás vagy egyéb nem-logó címke sem lehet a mezek külsején.
- c) Professzionális ligák logói tiltottak.

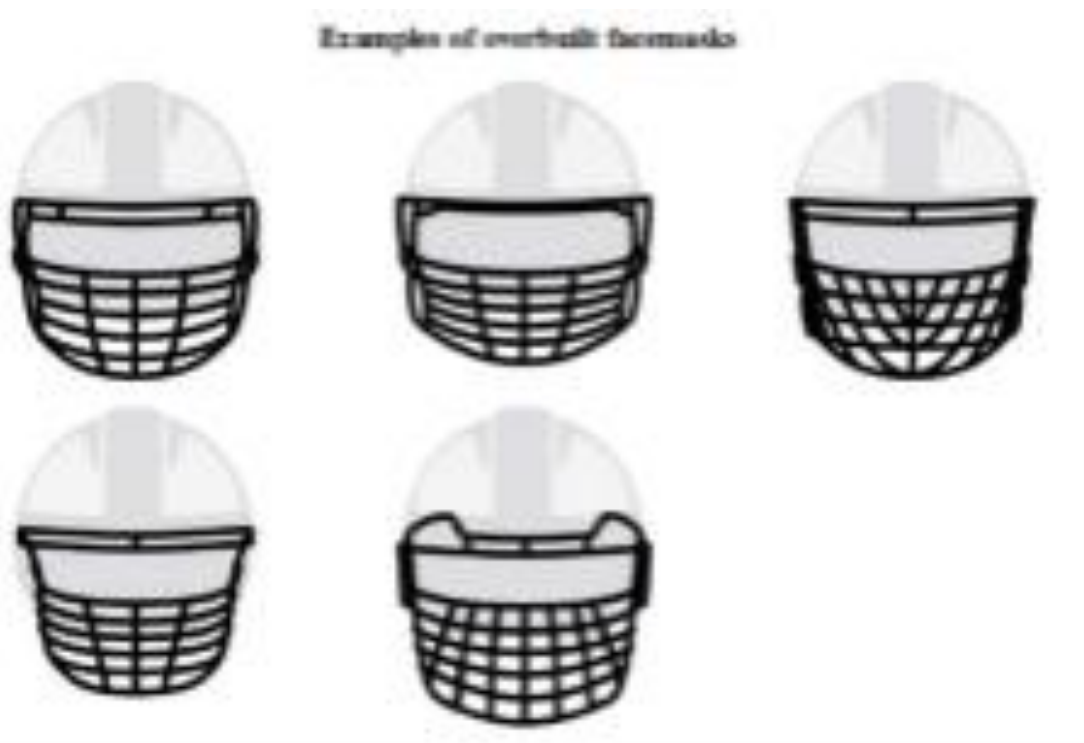
## Példák szabályos sisakrácsokra:

*Examples of permissible facemasks*



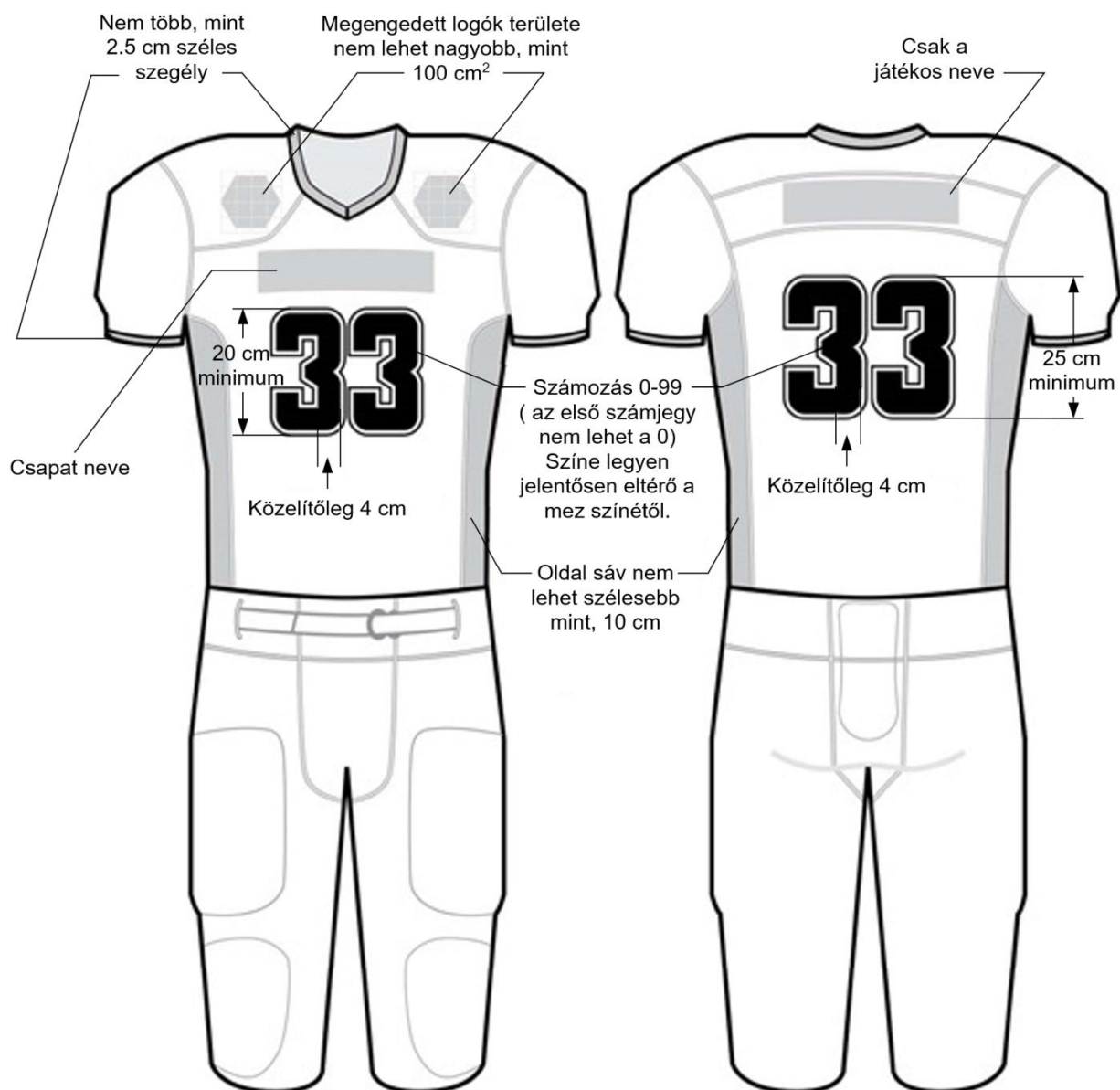
Általános elvként mondható, hogy bármely face mask 4 vagy annál kevesebb vízszintes résszel a szem alatt szabályos.

## Példák szabálytalan (overbuilt) sisakrácsokra:

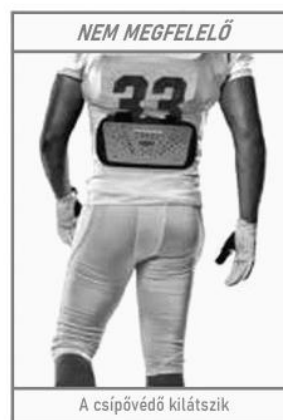
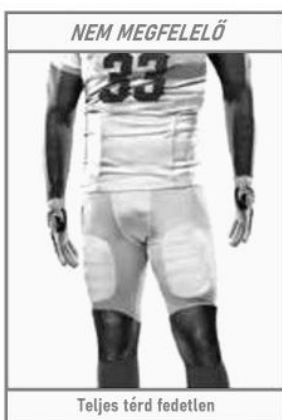
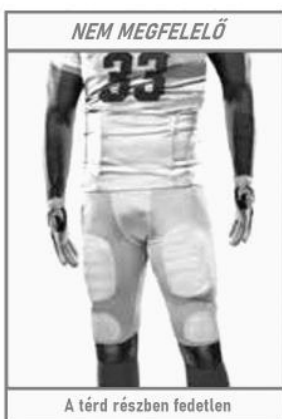
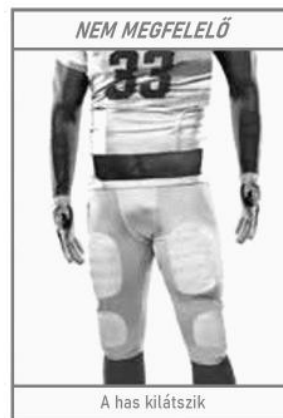
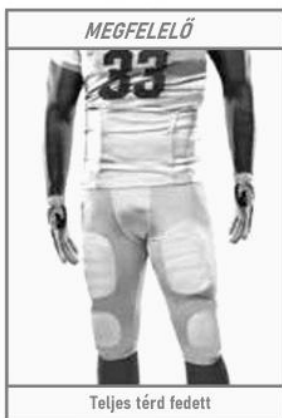


Általános elvként mondható, hogy sisakrács 5 vagy több vízszintes résszel a szem alatt szabálytalan. Kivétel a lent látható sisakrács, ahol a felső és alsó, két egymáshoz közel lévő rács között nagyobb távolság található, így ez a megoldás szabályos.





A számozással kapcsolatos szabály szándéka, hogy a mezszámok mindenki számára láthatóak legyenek (edzők, média, szurkolók, stb.). Ezért a mezeken lévő számokat úgy kell megtervezni, hogy a sajtópáholyból is jól láthatóak legyenek különböző időjárási és fényviszonyok esetén is.



# Szabályalkalmazások (Rules application, RA)

Megjegyzés: Az itt kékkel jelölt részek a Manual of Football Officiating 2023-as 19. kiadása után bevezetett változtatásokat mutatják.

## Előszó

Senki nem szeretne olyan mérkőzést nézni, ahol minden apró vétséget megbüntetnek. Ez nagymértékben növelné a mérkőzések hosszát és a játék- és szurkolói élményt is elviselhetetlenné tenné.

A játékvezetők korábban a tapasztalatuk alapján ítélték meg, hogy mire dobjanak zászlót és mire nem. Ha azonban ezt minden játékvezető egyéni belátására bízánk, az a mérkőzések vezetését túlságosan következtetlenné tenné. Ezért irányelvekre van szükségünk, amelyek alapján működhetünk.

Ezek az irányelvek 1993 óta a Manual of Football Officiating minden kiadásának 3. fejezetében szerepelnek, és széles körben elfogadottak az amerikai futball játékvezetésének megfelelő filozófiájaként. Ezek a Collegiate Commissioners Association (NCAA) által kiadott szabványokon alapulnak, és magas rangú nemzetközi játékvezetők vizsgálják felül tapasztalt edzők közreműködésével. Most már a Szabálykönyv részét is képzik, hogy szélesebb körben szerezhessenek ismereteket a játék lebonyolításának alapelveiről. Egy adott mérkőzésen az edzőknek és/vagy a játékosoknak nem szabad arra számítaniuk, hogy a szabályokat az itt leírtaktól eltérően értelmezik. A referee döntése továbbra is végleges marad.

Megjegyzés: A Szabályalkalmazások ezen verziója megtalálható mind a 2026-os (IFAF) Szabálykönyvben, mind a Manual of Football Officiating 20. kiadásában. A jövőben a frissítések a Szabálykönyvben jelennek majd meg és felülírják a MOFO korábbi kiadásait.

## RA 1 – Bevezetés és alapelvek

1. Ezeknek a filozófiáknak a célja, hogy azokat felnőtt mérkőzéseken használják.
2. A szabályoknak szigorúbb értelmezése megengedett, ha a mérkőzésen junior/ fiatal játékosok szerepelnek és/vagy az összes játékos nyilvánvalóan tapasztalatlan.
3. A szabályok szigorúbb alkalmazása szintén szükséges lehet azokon a mérkőzéseken, ahol a játékosok (nem csak egy-két játékosé) viselkedése, vagy az általános hangulat, hozzáállás azzal fenyeget, hogy az növeli az elkövetett szabálytalanságok számát vagy fokozza azok durvaságát. Ez jelentheti azt is, hogy olyan „kisebb” szabálytalanságokra is figyelni, reagálni kell, ahol a frusztráció „súlyosabb” szabálytalanságokhoz vezethet.
4. Kevésbé szigorú szabályalkalmazás lehetséges nagy különbségű mérkőzések során, amikor egyértelmű a győztes kiléte és az dominálja a mérkőzést. Ekkor sem lehet azonban figyelmen kívül hagyni a testi épséget veszélyeztető, vagy látványos szabálytalanságokat!
5. A „nyílt pályán” (open field) elkövetett szabálytalanságok elég egyértelműek/látványosak ahhoz, hogy azokat bedobjuk attól függetlenül, hogy az befolyásolta, vagy nem befolyásolta a játékot.
  - (a) A játékvezetők valószínűleg elvesztik a hitelességüket, ha ezeket a szabálytalanságokat nem dobják be.
  - (b) A filozófiánk megváltozott a "Befolyásolta a játékot?"-ről arra, hogy "Látványos volt?". Ez azt a tényt tükrözi vissza, hogy egyre több ember nézi a játékot képernyőn keresztül, videóról, így másképp látják a történéseket, mint a pálya széléről vagy a lelátóról.

- (c) Egy kevésbé feltűnő/látványos szabálytalanság még mindig a "befolyásolta a játékot?" mérlegelése alá esik. Súlyosabb szabálytalanságok (amelyek 15 yardos büntetéssel járnak vagy hasonlóak) mindig legyenek bedobva.
- 6. Ha egy zászlót dobtak egy olyan szabálytalanság miatt, amit ezen elvek alapján nem kellett volna megítélni, a büntetést akkor is végre kell hajtani. Általánosságban, egy zászló ne kerüljön visszavonásra, ha be lett dobva és az esemény a szabályok szerint szabálytalan cselekedet volt.
- 7. Figyelembe kell venni a [Mechanics 5.1 pontjában](#) leírt józan ész alapján történő bíraskodást.
- 8. Ahol nincs hivatkozás szabályra ebben a fejezetben, kövesd az alábbi alapelvekkel egyező filozófiát:
  - (a) Azokat a szabálytalanságokat mindig be kell dobni, amelyek a játékosok testi épségét veszélyeztetik.
  - (b) Azokat a szabálytalanságokat be kell dobni, amelyek a nézők számára is egyértelműek/látványosak.
  - (c) Azokat a szabálytalanságokat be kell dobni, amelyek egy csapat vagy egy játékos számára egyértelműen előnyt okoznak.
  - (d) Azon az apró/technikai szabálytalanságok esetében, amiket valószínűleg még a játékosok sem vesznek észre, az első szabálytalanság esetén csak szóban kell jelezni a játékosnak (beszélj vele).
- 9. Amikor előnyszerzésről (vagy ellenfél hátrányos helyzetbe hozásáról) beszélünk, akkor a döntést valószínűleg az esemény észlelése után néhány másodpercen belül meg kell hozni. A hosszabb várakozás azt jelenti, hogy elmulaszthatsz más olyan eseményeket, amelyért felelős vagy, és/vagy elveszíted a szabálytalanság helyét.

## RA 2 – Definíciók

1. **A támadás pontját (point of attack)** a következőképpen kell meghatározni:
  - (a) egy futójátéknál a labdavívó előtti terület - ha a labdavívó irányt vált, akkor a támadás pontja is változik;
  - (b) egy előre passzjátéknál bárhol a passzoló közelében, vagy bármely, a passzoló játékost elérni próbáló játékos közelében, vagy bármely jogosult elkapó közelében, aki egy passz útvonalat fut;
  - (c) egy scrimmage rúgás játék esetén bárhol a rúgó, vagy visszahordó, vagy bármely a rúgót vagy visszahordót elérni próbáló játékos, vagy egy rúgást blokkolni próbáló játékos közelében.
2. **Egyértelmű/látványos:** Egy akció egyértelmű/látványos, ha észrevehető egy szabályokat ismerő néző, vagy egy a játékot élőben néző, vagy videón visszanéző játékvezető számára. Általában bármi, ami szabad területen (open field), vagy egy egyedül álló játékos körül történik, az egyértelmű/látványos. Bármi, ami szorosan a falban vagy egy kupacban történik, az nem egyértelmű/látványos.  
 Példák egyértelmű/látványos szabálytalanságokra, amelyekre zászlót kell dobni még akkor is, ha ezek egyébként önmagukban nem súlyos cselekedetek:
  - (a) **földrevitel** („takedown holding”) (különösen a tackle box-ban);
  - (b) **block in the back** nyílt területen;

- (c) **szabálytalan csere**, ha a játékos nem a saját oldalvonalánál hagyja el a pályát;
- (d) **szabálytalan csere**, ha a csapatban 12 vagy annál több játékos van a huddle-ben 3 másodpercnél hosszabb ideig (ne légy szórszálhasogató a 3 másodperc tekintetében!);
- (e) egy előre passz **szándékos szabálytalan érintése**;
- (f) egy back, tight end vagy elkapó által elkövetett **false start**;
- (g) **offside** a B-csapat játékosa által a kötelező vonalánál egy rövid kirúgás során;
- (h) **kirúgás a pályán kívül**.

3. **„Tégla a kézben”**: Egy olyan játékos megnevezésére szoktuk használni ezt a kifejezést, akit folyamatosan figyelemmel szeretnénk kísérni. Eredete az, hogy ha valakit az ékszerbolt kirakata előtt egy téglával a kezében látunk, akkor gyanús, hogy mit tenne ezután, és ezért folyamatosan figyelnénk, hogy bedobja-e téglával a kirakatot, vagy nem. Példák: amikor azt látod, hogy egy támadó játékos üldöz egy védekező játékost, számíthatsz arra, hogy szabálytalan háton blokkolást láthatsz; amikor meglátsz egy játékost gyorsan közeledni egy ellenfélhez, akkor számíthatsz egy illegális vakoldali blokkolásra, stb...

### RA 3 - Érintéses szabálytalanságok

#### 1. Offensive holding - támadó csapat holding:

- (a) Csak akkor dobd be, ha a következő feltételek **mindegyike** teljesül:
  - (i) a szabálytalanság **jól látható** (pl., [ha látszana a videón](#));
  - (ii) a szabálytalanság **befolyásolja a játékot, vagy egyértelmű/látványos** (pl., [ha tisztán a támadás pontjában történik vagy egyértelmű/látványos, figyelembe véve, hogy minél közelebb van a támadás pontjához, annál kevesebb is elég a híváshoz](#));
  - (iii) az akció **bizonyíthatóan korlátozza az ellenfelet** (pl., [ha a játékost szabálytalanul lassították le, vagy kényszerítették hosszabb út megtételére a célpontja felé](#));
  - (iv) a szabálytalanság **hátrányt okoz az elszenvedőjének** (pl., [ha a játékost szándékkal ellentétes irányba mozdítja el, mint amerre az mozogni szeretne](#)).
- (b) Az offensive holding kategóriába tartoznak a következő cselekedetek:
  - (i) **Fogás és akadályozás** – az ellenfél testének vagy felszerelésének megfogása olyan módon, hogy az akadályozza a játékos haladását abba az irányba, amerre az menni akar.
  - (ii) **Átkarolás és akadályozás** – az ellenfél testének (frame - a test blokkolásra engedélyezett részén kívül) átkarolása kézzel vagy karral olyan módon, hogy az akadályozza a játékos haladását abba az irányba, amerre az menni akar.
  - (iii) **Földrevitel** – az ellenfél levitele a földre fogással vagy átkarolással, amikor az nem akar lemenni a földre. Fontos, hogy az ellenfél földre [lökése vagy egyéb földre blokkolása teljesen szabályos](#), amennyiben a kezeket vagy karokat az ellenfél testének frame-jén belül (vagy a háton a szabad blokkolási zónában) használják.
- (c) Egy játékost **akadályoznak**, ha:
  - (i) nem képes fordulni vagy irányt váltani egy folyamatos és akadályozó kontaktus miatt.

- (ii) az akadályozott játékos felsőtestét elforgatja a blokkoló játékos úgy, hogy kezei az akadályozott játékos teste körül vannak.
- (iii) nem képes elszakadni, vagy megszabadulni az ellenfelétől fordulással, lepörgéssel vagy megállással, stb.
- (iv) az egyensúlyát elveszti vagy a lábainak eredeti mozgása megváltozik.
- (d) Az alábbi körülmények között normál esetben nem szereznek előnyt, ezért ne dobj be holdingot, ha a következő feltételek közül akármelyik teljesül, kivéve, ha a szabálytalanság igazán egyértelmű/látványos:
  - (i) a visszatartott játékos szerel a neutrális zóna mögött vagy amikor a labdavívó nem szerzett további yardokat a holding következményeként;
  - (ii) ha a visszatartott játékos leüt vagy elfog (interception) egy passzt;
  - (iii) ha a visszatartott játékos elkap vagy visszaszerez egy fumble-t;
  - (iv) futójáték esetén a támadás pontjában, ha az ellenfelek egymással szemben, együtt mozognak és a fent felsorolt akadályozások közül egyiket sem lehet észlelni;
  - (v) ugyanakkor történik, mint egy szerelés bárhol máshol a pályán;
  - (vi) a neutrális zóna mögött van és egy előre passzt már eldobtak, vagy a passz éppen elindul;
  - (vii) ha ez egy kétemberes blokk (double-team block) része (kivéve, ha a földre viszik, vagy ha a védő áttöri a dupla blokkot és utána visszahúzzák);
  - (viii) ha ez egy védő „rip” eredménye (vagyis a védőjátékos felemeli a támadó játékos karját);
  - (ix) ha a feltartott játékos nem küzd, hogy kiszabaduljon a blokkból (vagyis „feladja”).
- (e) Az ellenfél felszerelésének a fogása nem ugyanaz, mint az ellenfél fogása. Hogy a játékos mezének a fogása szabálytalanság legyen, ahhoz bizonyíthatóan akadályoznia kell a játékos mozgását.
- (f) Figyelni az ellenfelek szétválásának körülményeit ugyanolyan fontos, mint az „összeütkezésük” körülményeit. Ha egy védőjátékos lecsúszik egy blokkról és képes folytatni az útját abba az irányba, amerre menni akar (általában a labda felé), akkor valószínűtlen, hogy holding történt.

## 2. Defensive holding - védő csapat holding:

- (a) Passzjátékok esetén a pálya mélyén (downfield - a neutrális zóna előtt) mindenhol értelmezhető a támadás pontja (point of attack) – egy jogosult elkapó ellen bárhol történhet szabálytalanság.
- (b) Mindig büntetni kell az olyan szabálytalanságokat, amelyek megakadályozzák a passzoló játékost a labda eldobásában és így sack-hez vezetnek.
- (c) Az ún. clothesline block vagy clotheslining (clotheslining=ruhaszáritó) az, amikor vállaknál merev, kinyújtott karral erőteljesen érintkezést kezdeményeznek. Általában ilyen egy védő követ el az ellenfelével (tipikusan egy jogosult elkapóval) szemben, aki gyorsan fut. A védő kinyújtja a karját, ahogy közelít egy ellenfél, így az ellenfele erőteljesen nekifut a karjának fej vagy nyak magasságban, azaz a test frame-je fölötti területtel (Szabály 2-3-5). Ezt személyi hibaként (personal foul) kell büntetni (és lehetséges targeting is, aminél egy indikátor lehet a lendülő alkar).

- (d) Az olyan érintkezést, ami nem hátráltatja láthatóan az elkapót, figyelmen kívül kell hagyni.
- (e) Az elkapó játékos mezének fogását [a passz eldobása előtt](#), ami visszatartja az elkapót és elvesz a lendületéből, be kell dobni. [A passz eldobása utáni fogás defensive pass interference, ha az akadályozott elkapó számára elkaphatatlan a labda.](#)
- (f) Holding-gal kell büntetni azokat a védőjátékosokat, akik jól láthatóan szabálytalanul visszatartják a támadó játékost attól, hogy az a labdavívőnek blokkoljon (ebbe bele kell érteni a húzó falembereket a „trap” és „sweep” játékok esetén), de nem kell bedobni abban az esetben, ha ez a támadó játékos túl messze van a játéktól ahhoz, hogy bele tudjon avatkozni.
- (g) Defensive holding-ot nem szabad bedobni olyan kontaktus esetén, amely azután történt, hogy a passzt már eldobták a pálya másik részére (kivéve, ha ez nyilvánvalóan a támadó játékos akadályozására irányul az f. pontban leírtak szerint). Viszont, ha a szabálytalanság az idő alatt történik, amíg az irányító birtokolja a labdát és passzolni szeretne, mindig dob be, még akkor is, ha a labdát végül máshová dobta [vagy sackelik az irányítót](#). Ez hatással lehetett a játékokra. A feltartás/fogás időzítése fontos (azaz, hogy mikor történt).
- (h) [Defensive holding-ot nem szabad bedobni olyan kontaktus esetén, amelyet egy jogsúlt elkapó ellen követnek el a pálya másik részén egy tervezett futójáték során. A szabálytalanságot be kell dobni, ha a futás azért alakul ki, mert lehetetlen volt passzolni a feltartott elkapónak.](#)

### 3. **Illegal use of hands - szabálytalan kézhasználat:**

- (a) [Használd ugyanazokat a követelményeket/körülményeket](#), mint az offensive holding esetében.
- (b) Ha azonban a blokkolás során a kezdeti érintkezés egy rövid másodpercnél hosszabb ideig tart az ellenfél [sisakján, sisakrácsán vagy nyakán](#), akkor személyi hibaként (personal foul) kell bedobni. Ha ennél rövidebb ideig tart az érintkezés, akkor az valószínűleg szabálytalan kézhasználat.
- (c) Légy biztos benne, hogy az első, kezdeti érintést is látod: az nem szabálytalan, ha a játékos keze felcsúszik az ellenfél válla fölé.

### 4. **Derék alatt blokkolás és clipping:**

- (a) Ha kérdéses, akkor a labda még nem hagyta el a free blocking zone-t (hátról jövő blokkok esetében).
- (b) A snap-et követő 3 másodpercben, ha kérdéses, akkor a labda még nem hagyta el a tackle box-ot (szemből jövő blokkok esetében). Ezt követően, ha kérdéses, a labda elhagyta a tackle box-ot.
- (c) A clipping bedobásához a következő két dolgot kell látnod:
  - (i) a blokkoló utolsó lépését az érintkezés előtt (tehát biztosan tudd, hogy milyen irányból jött), **ÉS**
  - (ii) látnod kellett a megütött ellenfelet a blokk előtt (tehát tudd, hogy az ellenfél hátat fordított-e vagy sem).

Látnod kell az első érintés helyét. Ne feledd, hogy az oldalról történő érintés [nem clipping – azokra a derék alatti blokkolásra vonatkozó szabályok vonatkoznak](#). Lásd a teljes cselekménysort.

- (d) Ne feledd, hogy az ellenfél fókuszához viszonyított irány (és nem az érintkezés pontja), amely meghatározza, hogy a derék alatti blokk szemből történt vagy sem.
- (e) Nem történik szabálytalan derék alatti blokk vagy clipping, ha az érintkezés azért történik, mert a blokkoló véletlenül megcsúszik vagy elesik, és az ellenfele belefut.

## 5. Illegal block in the back - háton blokkolás:

- (a) Használd ugyanazokat a követelményeket/körülményeket, mint az offensive holding esetében, de szintén vedd figyelembe a clipping-nél leírtakat, különösen azt, hogy lásd a teljes cselekményt.
- (b) Azokat a háton blokkolásokat, amik akkor vagy időben nagyon közel ahhoz történnek, amikor a labdavivőt szerelik (földre viszik, tackle) nem kell bedobni, kivéve, ha eléri egy személyi hiba (personal foul) szabálytalanság mértékét.
- (c) Amikor tolongás alakul ki a labdavivő körül (a védők megpróbálják szerelni a labdavivőt, miközben a támadók megpróbálják ebben megakadályozni a védőket), az nem jogosít fel senkit háton blokkolásra. A támadók által a védőkön elkövetett háton blokkolásokat akkor kell bedobni, ha az érintés ereje számottevően előre mozdítja a tolongást vagy megfelel egy személyi hiba (personal foul) szabálytalanságnak.
- (d) Ha az egyik kéz az ellenfél mezzszámán (hátán) van, a másik kéz a törzs oldalán, de a kezdeti erő a háton van, akkor az hátulról blokkolás.
- (e) Egy blokk, amely oldalról indul és a háton végződik, nem szabálytalan, amennyiben az érintkezés folyamatos.
- (f) Az ellenfél hátulról történő érintése nem szabálytalan, ha az nem eredményezi az ellenfél földre kerülését, vagy olyan mértékű egyensúlyvesztést, hogy a játékos megbotoljon, lépést tévesszen vagy túllökjék a labdavivőn. És ami azt eredményezi, hogy a játékos nem tud végrehajtani egy tackle-t vagy blokkot. Fontos, hogy a szabálytalanság szabálytalan blokk és nem szabálytalan érintés.
- (g) Ne dobj zászlót szabálytalan háton blokkolásra fair catch során, ha a szabálytalan blokk a játéktól távol történik, amikor a fair catch elkapás történik, vagy a játék eredménye touchback. A személyi hiba (personal foul) szabálytalanságokat (például szükségtelen durvaság vagy vakoldali blokk) mindig be kell dobni.
- (h) A játéktól távol az ellenfél hátába való belerohanást szükségtelen durvaságként (unnecessary roughness) vagy szabálytalan vakoldali blokkként lehet büntetni. Ezt bármikor be lehet dobni, a kísérlet végéhez viszonyított időtől függetlenül.
- (i) Különösen figyelj, amikor egy támadó játékost látsz, ahogy az üldöz egy védőt (és fordítva, amikor a védő nem próbálja meg elérni a labdát). Lásd meg a „téglát a kezükben”. „Üldöző módban” minden akciónak oldalról kell történnie, hogy szabályos legyen.
- (j) Egy védő játékos háton blokkolása egy lemaradó támadó játékoson vagy egy személyi hiba szabálytalanság szükségtelen durvaság miatt vagy egy szabálytalan vakoldali blokk vagy semmi.

## 6. Roughing the passer:

- (a) Ha a védőjátékos fő érintése a passzoló játékos fején van, az mindig szabálytalan, kivéve, ha a passzoló lehajol, vagy ha a kontakt nagyon gyenge. Ugyanakkor targeting csak akkor lehet, ha a kontaktus jócskán túlmegegy a szabályos szerelés kísérletének kezeletén, vagy a passz blokkolásának, el-/leütésének kísérletén.

- (b) Ha az érintés egy passzoló testhelyzetben lévő játékos térdénél, vagy lejjebb van, a Szabály 9-1-9-b pontja szerint járunk el. Az enyhe érintkezést figyelmen kívül kell hagyni. **Ne legyél szőrszálhasogató a térd környékének megítélésében, bárhol a térd közelében szabálytalanság lesz.**
- (c) Az mindig szabálytalan, ha egy védő (a passzoló játékos előtt) két lépést tesz, mielőtt hozzáérne a passzolóhoz, miután az már eldobta a labdát. A passzoló mögött tartózkodó védő cselekedeteinek egy kicsit több mozgásteret kell adni.
- (d) Amennyiben a védőjátékos látható kísérletet tesz az ütközés elkerülésére vagy csökkentésére, akkor ezt „a védőjátékos javára írhatjuk” és kétséget kell ébresszen bennünk. Ennek ellenére egy nem erőteljes ütés ekkor is lehet szabálytalan, ha már nagyon késői. (Minél későbbi a kontakt, annál alacsonyabb az a küszöbérték, ami szabálytalanságot fog eredményezni.) **Minden következő cselekedet (ami elhatárolható a kezdeti cselekménytől) nagy valószínűséggel szabálytalan lesz.**
- (e) Ha kétséges és a védő szándéka a passzoló megbüntetése, akkor az szabálytalan (roughing the passer).
- (f) A „roughing the passer” szabálytalanságok mérlegelésekor négy lehetőség van:
  - (i) Az érintkezés magasan van (a passzoló feje/nyaka területén); az időzítés ilyenkor nem számít. Ez szabálytalanság lesz: targeting” (ha a feltételek teljesülnek) vagy roughing the passer (erőteljes érintés a fej/nyak területen, ami nem elegendő egy targetinghez).
  - (ii) Az érintkezés alacsonyan van; az időzítés nem számít. A játékosnak passzoló helyzetben kell lennie. Erőteljes kontakt a térdnél vagy az alatti területen szabálytalanság.
  - (iii) Késői kontakt; nem számít, hogy a passzoló játékos melyik testrészén történik az érintés. Ha a passz eldobása után büntető szándékú az érintkezés vagy elkerülhető lenne, akkor, az szabálytalanság.
  - (iv) Nem büntető jellegű vagy nem erőteljes kontaktus esetén, még akkor is, ha magas, alacsony, vagy késői.: Nem szabálytalan.

## 7. Roughing/running into the kicker:

- (a) Általában a rúgójátékos rúgó lábának érintését running into the kicker-nek kell megítélni, míg a támaszkodó lábának érintését (még akkor is, ha az nincs a talajon) roughing the kicker-nek kell ítélni.
- (b) Bármikor, ha a rúgó vagy a tartó játékos a földre kerül, akkor azt roughing-ként kell megítélni.
- (c) Ha a rúgójátékos a rúgás előtt olyan mozdulatot tesz, ami nem része a szokásos rúgó mozgásnak, emiatt többé nem egyértelmű, hogy rúgás fog következni, ezért valószínűleg nem lesz szabálytalanság sem, kivéve, ha a védő meg akarja büntetni a rúgót. Fontos, hogy a „rögbi-stílusú” rúgókat (akik futás közben rúgnak) a rúgás után ugyanolyan védelem illeti meg, mint hagyományos rúgókat, miután elrúgták a labdát. De a rúgás előtti bármilyen érintkezés ebben az esetben a labdavívó szerelésének, egy sima tackle-nek számít.
- (d) Rossz snap esetén is nyilvánvalóan következhet rúgás. Amennyiben a kicker vagy a holder azonnal megszerzi a labdát és elkezd a szokásos mozdulatsort, megilleti őket a védettség (amennyiben a labdát elrúgják). **Kivétel: ha a rúgó kiviszi a labdát tackle box-**

on kívülre vagy birtokolja azt a tackle box-on kívül vagy több mint 5 yarddal az eredeti pozíciója mögött.

#### 8. Defensive pass interference:

- (a) A következő cselekedetek defensive pass interference szabálytalanságot eredményeznek:
- (i) **Nem a labdára figyelés** – korai érintés egy védő játékos által (aki nem a labdára figyel), ami akadályozza, vagy korlátozza az elkapót a labda elkapásában.
  - (ii) **Az ellenfélén keresztül játszani** – az elkapón keresztül játszani (hozzáérni a hátához, vagy ahhoz az oldalához, ami távolabb van a labdától), függetlenül attól, hogy a védő meg akarja játszani a labdát vagy sem.
  - (iii) **Fogás és korlátozás** – megfogni az elkapó karját oly módon, hogy az megakadályozza a passz elkapásában.
  - (iv) **Karsorompó** – kinyújtani a kart az elkapó teste előtt olyan módon, hogy az megakadályozza őt a passz elkapásában, függetlenül attól, hogy a védő játékos **figyeli-e** a labdát vagy sem.
  - (v) **Bevágás** – bevágni az elkapó útjába úgy, hogy érintkezés történik vele, anélkül, hogy a labdára figyelt volna a védőjátékos (pl. mielőtt a védő a labdára figyelne).
  - (vi) **Átkarolás és kifordítás** – az elkapó játékos átkarolása deréktájon úgy, hogy az a testének elfordulását eredményezi a labda érkezése előtt (vagy éppen utána) (még akkor is, ha a védő a labdáért törekszik).
- (b) Cselekedetek, amik **nem** eredményeznek defensive pass interference-t:
- (i) Véletlen érintkezés a védő kezével, karjával vagy testével a labda felé való mozgás közben, ami nem befolyásolja jelentősen az elkapó útját. Ha kétséges, hogy jelentősen befolyásolja-e az elkapó útját, akkor nem történt interference.
  - (ii) A lábak vétlen összeakadása, amikor mindkét játékos (vagy egyik sem) a labdát próbálja megjátszani.
  - (iii) Érintkezés egy olyan passz során, ami jól láthatóan elkaphatatlan az érintett játékosok számára.
  - (iv) Az elkapóra tett kéz, ami nem akadályozza, vagy fordítja őt el, míg a labda meg nem érkezik.
  - (v) Bármilyen kontaktus egy „hail mary” passz közben, kivéve, ha az tiszta és egyértelmű/látványos pass interference.
  - (vi) **Minden olyan cselekedet egy B-csapat játékos által, aki nincs tisztában azzal, hogy hol helyezkedik az A-csapat játékos. Alapvető követelménye egy DPI-nak az egyértelmű szándék az akadályozásra.**
- (c) További megjegyzések:
- (i) Ha egy álló játékost (aki olyan pozícióban helyezkedik, hogy elkapjon egy labdát) elmozdítanak a pozíciójából, akkor az szabálytalan.
  - (ii) Sohasem pass interference, ha **bármelyik játékos előbb ér a labdához, mielőtt a védő** az ellenfélhez érne.
  - (iii) Az interference-nek egyértelműnek/látványosnak kell lennie ahhoz, hogy bedobjuk.
  - (iv) Nem szabad elfelejteni, hogy a védelemnek ugyanannyi joga van a labdához, mint a támadóknak.

- (v) Különösen fontos felismerni, hogy melyik játékos próbálja megjátszani a labdát, és melyik nem.
- (vi) Általában egy támadó elkapó játékos két kézzel próbálja meg elkapni a labdát. **Ha az elkapó csak egy kézzel nyúl föl, akkor ez azért történik így, mert a másik kezét szabálytalanul akadályozták?** A védő gyakran csak egy kézzel próbálja meg leütni/elütni a labdát. Ha a védő csak az egyik kezét felemelve ugrik fel, **tudd, hogy a másik kezével esetleg szabálytalanságot követ-e el.**
- (vii) **Elkaphatatlan passz:**
  - (1) Annak a megítéléséhez, hogy a passz elkapható-e, el kell képzelni milyen messzire tudott volna futni az elkapó, vagy milyen magasra/távra tudott volna ugrani, ha nem akadályozták volna. Minél korábbi az érintkezés, annál messzebb, a passz végpontjához közelebb jutott volna az elkapó.
  - (2) Egy elkaphatatlan passznak egyértelműen elkaphatlannak kell lennie, hogy kizárjuk a passz interference lehetőségét.
- (viii) Nincs szabálytalanság, ha a kontakt éppen akkor történik, amikor a labdát is megérintik („bang-bang play”). Ha kérdéses, akkor a kontakt is éppen akkor történt, amikor a labdát megérintették.

## 9. Offensive pass interference:

- (a) A következő cselekedetek offensive pass interference szabálytalanságot eredményeznek:
  - (i) **Ellökés** – érintkezést kezdeményezni egy védővel úgy, hogy az a védő eltolását, ellökését eredményezi, és így az elkapó egy passz elkapásához el tud szakadni a védőtől.
  - (ii) **Keresztülfutás** – átfutni egy védőn, aki felvett egy pozíciót a pályán.
  - (iii) **Blokkolás** - egy passz eldobása előtt bárhol a neutrális zóna előtt. Vagy egy blokkolás a neutrális zóna előtt egy passz eldobása után, 20 yardon belül a passz célpontjától (még több is lehet késleltetett passz esetén).
  - (iv) **„Pick”** - Egy védőjátékos „leszedése” (érintkezés kezdeményezése egy játékosal), aki egy elkapót próbál levédekezni, követni. **Nem szabad elfelejteni, hogy az akadályozás szándéka nem szükséges egy offensive pass interference-hez, elegendő, hogy a védőt akadályozzák.** Nem szabálytalan, ha a kontaktus ugyanabban a pillanatban történik, amikor a passzt megérintik.
- (b) Cselekedetek, amik **nem** eredményeznek offensive pass interference-t, többek között:
  - (i) Véletlen érintkezés az elkapó kezével, karjával vagy testével a labda felé való mozgás közben, ami nem befolyásolja a védő útját. Ha kétséges, hogy befolyásolja-e az utat, akkor nem történt interference.
  - (ii) A lábak véletlen összeakadása, amikor mindkét játékos (vagy egyik sem) a labdát próbálja megjátszani.
  - (iii) Érintkezés egy olyan passz során, ami egyértelműen elkaphatatlan az érintett játékosok számára.
  - (iv) Blokkolás a neutrális zóna előtt, ha a labdát szabályosan földre dobták az oldalvonalon túlra, vagy közel az oldalvonalhoz (a földre - "grounded", tehát „elvesztegettek egy kísérletet”). **(Kivétel: A blokkolás a neutrális zóna előtt továbbra is lehet**

szabálytalan, ha az előre passzoló szabályosan dobja földre a labdát és nem a pályán kívül vagy az oldalvonal közelébe.)

- (v) Ha egy tervezett screen passzt túldobnak és az így a neutrális zóna előtt ér földet és a falemberek a neutrális zóna előtt blokkolnak, kivéve, ha ez a blokkolás megakadályoz egy védőt a labda elfogásában (interception).
- (vi) Érintkezés egy "pick play"-en, amikor a védő már blokkolja a támadót **vagy ha a támadó teste nem teljesen van a neutrális zóna előtt.**
- (vii) Bármilyen kontaktus egy „hail mary” passz közben, kivéve, ha az tiszta és egyértelmű/látványos pass interference.
- (c) További megjegyzések:
  - (i) A játéktól nagy távolságra lévő nem kirívóan durva szabálytalanságokat nem kell bedobni.
  - (ii) Ha kétséges, hogy ki kezdeményezte a blokkot, akkor a kezdeményező az lesz, aki egyenesen áll vagy előre dől, és a megblokkolt játékos pedig az, aki dől hátra.
  - (iii) A támadók neutrális zóna előtti blokkolása (egy passz védekező játékos ellen) egy előre passz játék során mielőtt a labdát eldobták mindig offensive pass interference. A védők (különösen a safety-k) láthatják a blokkot és így futást olvashatnak, így elvonva a védekezést az ezután bekövetkező passz céljától.

#### 10. Late hit:

- (a) Minél későbbi a kontakt, annál kevésbé kell erőteljesnek lennie az érintkezésnek a zászló bedobásához. Minél hamarabb történik a kontakt, annál erősebbnek kell lennie az érintkezésnek a zászló bedobásához. Annál inkább legyen bedobva, minél későbbi, vagy minél erőteljesebb a kontaktus. Közvetlenül a labda halottá válása utáni enyhe kontaktot nem szabad bedobni. Minél helytelenebbül viselkedett bármelyik csapat korábban a játékban, annál valószínűbb, hogy be kell dobni a szabálytalanságot, hogy fenntartható legyen a rend a pályán.
- (b) Bármilyen szándékos lökés a labdavivőn az oldalvonalon kívül, szabálytalanság.
- (c) Ha a labdavivő az oldalvonalhoz közel van, és az ütközés azelőtt érinti a labdavivőt, hogy az a pályán kívül leteszi a lábát, az egy szabályos ütközés, **de arányosnak kell lennie, azaz a legkisebb szükséges erőt kell használnia, hogy a labdavivő pályán kívülre kerüljön.**
- (d) Ha a labdavivő a pályán kívülre lépett, és azután az oldalvonal mellett tovább fut a pályán belül, minden ütközés szabályos, feltéve, ha nem állt le/engedett ki, és ha nem volt sípszó. **Sípszó után minden erőteljes ütközés szabálytalan.**
- (e) **Amikor egy labdavivő egyértelműen kienged az oldalvonal közelében, kis erő is elegendő a védőktől, hogy pályán kívülre kerüljön. Minden kísérletet a labdavivő „megbüntetésére” szükségtelen durvaságként kell szankcionálni. Az irányítóknak nagyobb védelmet kell biztosítani, mint más labdavivőknek.**

#### 11. Facemask - sisakrács megragadása:

Nem szabad elfelejteni, hogy a facemask szabálytalanság a sisak, vagy a sisakrács megragadását tartalmazza, nem egyszerűen csak az érintését.

#### 12. Unnecessary roughness - szükségtelen durvaság:

- (a) Egy cselekedetet, ami messze történik a játéktól, személyi hibaként lehet értékelni, még akkor is, ha a cselekedet maga szabályos. Másként fogalmazva, a játékosok játékhoz viszonyított helyzete az, ami a szabálytalanságot okozza, nem az érintés szabályossága.
- (b) Meg kell győződni róla, hogy a játéksituáció nem igazolja a cselekedetet (pl. egy interception vagy fumble visszahordása, vagy egy elrontott játék). Ha egy játékos hatással lehet a játékra, vagy a játék felé mozog, akkor szabályos célpont; ha csak egyhelyben áll, akkor nem az.
- (c) Nem szabálytalan, ha két játékos egymást blokkolja - csak az oda nem figyelő játékos megblokkolását kell büntetni.
- (d) A labdától távol lévő szükségtelen ütések a play vége felé inkább halott labda szabálytalanságként kell büntetni és nem élőként.
- (e) Ha egy játékost megütnek, miután az már kiengedett (feladta) **vagy becsúszik**, akkor az biztosan szabálytalanság.
- (f) Touchdown után, ha a labdavívőn erőteljes érintést kezdeményeznek, ami nyilvánvalóan késői vagy szándékos, akkor a szabálytalanságot be kell dobni.

### 13. Roughing the snapper:

- (a) Ez a szabálytalanság csak akkor történhet meg, ha egyértelmű, hogy scrimmage kick következik, pl. csak mezőnygól és try-kísérleteknél, vagy ha egy csapat **egy egyértelmű punt formációban áll fel harmadik vagy negyedik kísérletnél**.
- (b) Nem kell szőrszálhasogatónak lenni az 1 mp-es időintervallummal. Ha a snapper feláll, mielőtt eltelne az 1 mp, akkor engedélyezett a korábbi érintés; de ha hosszabb ideig tart, hogy felegyenesedjen, akkor több védelmet kell biztosítani számára.
- (c) Nem kell bedobni a szabálytalanságot, ha a védő az után ér a snapper-hez, hogy egy szomszédos támadó falember blokkolta őt.
- (d) Ki kell zárni bármely játékost, aki a snapper-t büntetni próbálja annak sisakján, vagy megpróbálja felöklelni a centert a saját sisakjával.

### 14. Targeting:

- (a) A védtelen játékosok definícióját a szabálykönyvben a Szabály 2-27-14 pontja írja le. Ha kétséges, akkor a játékos védtelen.
- (b) Ha egy ütés (kontaktus) nem kései, akkor a labdavívő nem lehet védtelen a targeting-et illetően. Olyan kontakt, amely egyidejűleg (vagy egy másodperc töredékével azután) történik, hogy egy labdavívő térde a talajt érintette, nem tekinthető késeinek.
- (c) Ellenőrzőlista a targeting szabálytalanságokhoz (Dean Blandino 2021-es előadásából adaptálva):
  - (i) Védtelen a megütött játékos (Szabály 2-27-14)? Ha igen, akkor a Szabály 9-1-4 pontja érvényes. Ha nem, akkor csak a Szabály 9-1-3 pontja érvényes.
  - (ii) Fellelhető a targeting egy indikátora (Szabály 2-35)? A Szabály 2-35-1 mely részei érvényesek? Ha egyik sem, akkor nincs tartegting.
    - (1) Milyen volt a kezdeményező testtartása? Ha fent marad a feje, akkor kisebb az esélye annak, hogy meglegyen az indikátor, mintha leszegezná a fejét. Milyen testrésszel előre történik a kontakt? **Van egy felfelé ívelő, irányuló mozgás (ami egy indikátor) vagy csak „keresztülfut rajta” (ami viszont nem)?**

- (2) A kontaktus kezdeményezője erőteljesen támadt? A támadás előre, felfelé vagy lefelé irányuló mozgással valósul meg. Aki álló helyzetben van, az elnyeli az érintkezést.
- (iii) Az érintkezés a kezdeményező sisakjának a tetejével, vagy az ellenfél feje/nyak környéki területén történt?
- (iv) A kontakt erőteljes volt?

#### 15. Horse collar tackle:

- (a) A szabálytalanság megítélésének **három feltétele** van: (i) a védő megragadta a vállvédő, vagy a mez gallérját vagy a mez hátuljának felső részét (körülbelül, ahol a név, csapatnév található); (ii) a **labdavivőt vagy azt, aki imitálja, hogy labdavivő**, a talaj felé lehúzzák; **és (iii) a labdavivőt vagy azt, aki imitálja, hogy labdavivő, hátrafelé rántják le (nem oldalra vagy előre).**
- (b) Mint minden más testi épséget érintő szabálytalanság esetében is, ha kétséges, akkor dobd be.
- (c) Mindazonáltal a mez többi részének megragadása és a labdavivő vagy szimulált labdavivő azonnali lerántása nem szabálytalan.

#### 16. Chop block:

- (a) Az nem szabálytalan, ha az egyik érintett játékos (akár a mély, akár a magas blokkot végrehajtó játékos) csak súrolja, vagy csak nagyon gyengén érinti az ellenfél játékosát. Mindkét blokknak elég erősnek kell lennie ahhoz, hogy az az ellenfél érintett testrészének lendületét megváltoztassa.
- (b) A szabályok értelmében az nem szabálytalan, ha a kontaktust a védőjátékos kezdeményezi.

#### 17. Blind-side block - vakoldali blokk:

- (a) Egy erőteljes kontakt lendületet igényel. Kisebbséggel fordul elő, ha egy játékos lassan mozog. Minél tovább fut a játékos nagy sebességgel, annál nagyobb valószínűséggel fordul elő a szabálytalanság. **A lendület a tömeg és a sebesség kombinációja. Nagyobb játékosoknak nem kell olyan gyorsan futniuk, hogy nagyobb lendületet szerezzenek.**
- (b) Ha egy blokkoló kinyújtott kézzel vagy karokkal érintkezik az ellenféllel, a könyökök és a vállak elkerülhetetlenül becsuklanak és ezzel tompítják az ütest, így csökken az erőteljes kontakt mértéke.
- (c) Az a játékos, aki mozdulatlanul áll, vagy lassan mozog, nem támadhatja meg az ellenfelet, és ezért nem lehet vétkes illegális vakoldali blokkolásban. **Idé tartozik minden egyhelyben álló (vagy majdnem mozdulatlan) játékos, aki nem mozog el valakinek az útjából és hagyja, hogy beléfussanak. Ezeknek a játékosoknak szintén megengedett, hogy felkészüljenek egy ütközésre anélkül, hogy szabálytalan vakoldali blokk szabálytalanságot követnének el.**
- (d) Egy nyílt területen (open field) elkövetett blokk általában (i) a tackle boxon kívül, vagy a tackle box felbomlása után, vagy az után történik, miután a támadófal már felbomlik; (ii) több mint 2 másodperccel a snap után történik; és (iii) olyan játékosok között

történik, akik tipikus esetben 5 yardnál távolabb voltak egymástól 2 vagy több másodperccel a blokk előtt.

(e) Legyél különösen figyelmes, ha azt látod, hogy egy játékos:

(i) nagy sebességgel közeledik egy ellenfele felé oldalról vagy hátulról;

(ii) **“árral szemben” mozog, azaz minden más játékosal ellentétes irányba mozog (pl. visszahordás során egy labdabirtoklás cseréje után);**

**Minden esetben képzelj el a „téglát a kezében”.**

#### 18. Kick catch interference:

(a) Bármilyen akadályozza az elkapót a labda elkapásában, szabálytalanság, és be kell dobni. **Az egyensúlyukat megzavarják, ezzel akadályozva őket, hogy tisztán elkaphassák a labdát. Ha kérdéses, akkor szabálytalan.** Ide tartoznak a következők:

(i) érintkezés az elkapóval (még ha véletlen is);

(ii) fenyegetően közel futni az elkapóhoz, **illetve annak a fókuszmezejében;**

(iii) túl közel állni az elkapóhoz;

(iv) kiabálni vagy más szándékos zajt okozni az elkapó közelében;

(v) karral integetni az elkapó előtt;

(vi) kényszeríteni az elkapót úgy, hogy az elkapónak ki kelljen kerülnie az ellenfelét, vagy meg kelljen változtatnia az útvonalát a labda elkapásához.

(b) Nem szabálytalan, ha:

(i) az A-csapat játékosa úgy fut el az elkapó mellett, hogy nem érinti meg, és nem kényszeríti útja megváltoztatására;

(ii) az elkapó túl könnyen „feladja” a labda megszerzésére irányuló kísérletet;

(iii) az elkapó sikeresen elkapja a labdát úgy, hogy nem érintették meg, és emellett az érintés nélküli zavarás mértéke csekély, vagy kétséges. Nem szabad „olcsón” 15 yardos büntetéseket osztani.

(c) Ha egy játékos alattomosan, kíméletlenül ütközik egy lehetséges elkapóval, kirívóan durva személyi hibát követ el, és ki kell zárni a játékból. Ebben az esetben csak a személyi hiba jelét kell mutatni (a kick catch interference-ét nem).

(d) A játékosnak, aki a rúgás elkapásának folyamatában van, zavartalan lehetőséget kell biztosítani az elkapás végrehajtásához, mielőtt megérintenék. Ez a védelem véget ér, ha a játékos csak hozzáér a labdához (muff-olja), kivéve, ha szabályos fair catch jelet mutatott, és még mindig van esélye a labda elkapásának befejezésére (lásd: Szabály 6-5-1-b).

19. **Összegzés:** A személyi hibák mérlegelésekor kérdezd meg magadtól, hogy volt-e a potenciális elkövetőnek választási lehetősége. Tudtak volna valamit máshogy csinálni az ütközéssel, kontakttal kapcsolatban? Büntesd meg azokat a játékosokat, akik a rossz lehetőséget választják.

## RA 4 - Érintés nélküli szabálytalanságok

### 1. Delay of game - időhúzás:

(a) Ha az A-csapat 10 másodperccel a játék-óra (25/40 másodperc) lejárta előtt még mindig huddle-ben van vagy a formációba mozognak, akkor szóban figyelmeztetni kell őket,

hogy már csak 10 másodperc van hátra. Mindig be kell dobni a zászlót, ha a játék-óra lejárt, hacsak nem láthatóan azonnal kezdődik a kísérlet (pl. az irányító „hut”-okat kiabál), ebben az esetben adható nekik egy extra másodperc.

- (b) Ha van látható játék-óra, akkor amikor az eléri a nullát, nézd meg, hogy megtörtént-e a snap. Ha nem, dobj zászlót.
- (c) Pontszerzés után mindenképpen delay of game, ha valamelyik csapat 1 percen belül nincs a pályán, vagy a pályán tartózkodik, de még huddle-ben, függetlenül attól, hogy a labdát játékra alkalmassá nyilvánították, vagy sem. Az első szabálysértéskor a szabálytalanság befújása helyett inkább a vezetőedzőt kell figyelmeztetni. (Figyelmeztess az első alkalommal, majd büntess minden további alkalommal.)
- (d) Ha a B-csapatból egyetlen játékos sem áll készen a játékra (vagy csak páran), amikor az A-csapat készen áll a snap-re, akkor meg kell büntetni a B-csapatot a játék késleltetése miatt (delay of game). Ne adj szabad játékot az A-csapatnak. Egy időkérés végének közeledtekor (általában 15 másodperccel a vége előtt) az oldalon lévő játékvezetők felelősek azért, hogy a csapatkapitány vagy edző tudja, hogy az időkérés hamarosan véget ér.
- (e) Ha az A-csapat az utolsó pillanatokban cserél (pl. a scrimmage line-hoz szaladnak a csere végrehajtása közben), akkor a B-csapatnak is lehetőséget kell biztosítani a reagálásra. Ha a játék-óra (play clock, 25/40-másodperces óra) lejár a snap előtt, akkor a játékvezetőknek kell azt eldönteniük, hogy a B-csapat számára volt-e elég lehetőség a reagálásra ebben a siettetett helyzetben. Ha a B-csapat azonnal reagált, de az idő mégis lejárt, akkor az A-csapatot kell büntetni delay of game szabálytalanság miatt. Ha a B-csapat bármely játékosa nem hagyja el a pályát vagy jön a pályára gyorsan vagy nem kezd el a csere folyamatát három másodpercen belül miután az A-csapat utolsó becserélt játékosa pályára lép (i) az A-csapatnak engedni kell, hogy snap-pel játékba hozzák a labdát és (ii) ha B-csapatnak több mint 11 játékosa van a pályán, akkor őket szabálytalan cseréért kell büntetni. (Szabály 3-5-2-e)
- (f) Ha az A-csapat elindítja a labdát (snap) olyankor, amikor megkérték, hogy ezt ne tegyék (például, amikor a B-csapatnak lehetőséget biztosítanak, hogy megfelelő cseréket végezzen), akkor az első nem szándékos esetben állítsd le a játékot és figyelmeztess őket. (Figyelmeztess az első alkalommal, majd büntess minden további alkalommal.) (Szabály 3-5-2-e)

## 2. Játékos nincs a kilenc yardos vonalon belül:

Ne dobd be, ha a B-csapat egy szabálytalan játékosra reagál, pl. ha egy B-csapat játékosa egy ilyen támadóval szemben áll fel.

## 3. Szabálytalan formáció és elkapók jogosultsága:

- (a) Ne várj az utolsó negyedig ezeknek a szabályoknak a betartásával, kezeld a szabálytalan formációkat amint azok először felmerülnek.
- (b) Az mindig szabálytalan, ha az A-csapatnak öt (vagy több) játékosa van a backfield-en a snap pillanatában. Az A-csapat ezzel előnyt szerez a blokkolásban azzal, hogy távolabb helyezkedik a védőktől.
- (c) Akkor is szabálytalan, hogy az A-csapatnak öt (vagy több) játékosa van a backfield-en, ha csak 10 (vagy kevesebb) játékosuk van a pályán a snap pillanatában.

- (d) Csak akkor ítéld meg a támadó falemberek helyzetét úgy, hogy azok a backfield-en helyezkednek, ha:
  - (i) ez egyértelmű (tisztán látható rés van a fejük/válluk és a legközelebbi A-csapat falember között), vagy
  - (ii) úgy helyezkednek, hogy a fejük tisztán a snapper leghátsó pontja mögött van – ennek bedobását nem kell megelőznie figyelmeztetésnek, vagy
  - (iii) ha a játékos figyelmeztetése majd ezt követően az edző figyelmeztetése nem kerül meghallgatásra. (Figyelmeztess az első és második alkalommal, majd büntess minden további alkalommal.)

Egyébként pedig ítéld meg úgy a helyezkedésüket, hogy az szabályos legyen.

- (e) Adj több mozgásteret a szélső elkapóknak és a slot back-eknek annak eldöntésében, hogy a scrimmage vonalon vagy a mögött vannak-e, mint amennyit egy belső falembereknek vagy a tight endeknek adnál. Legyél különösen megengedő a nem tökéletesen felfestett pályákon.
- (f) Csak abban az esetben ítéld meg azt, hogy egy szélső elkapó betakarja a belső elkapót a scrimmage vonalon, ha nincs tagozódás kettejük helyezkedése között. Ha kérdéses, a belső elkapó nincs betakarva.
- (g) Annak megítélésben, hogy hány játékos helyezkedik a backfield-en, légy megengedő azokkal a játékosokkal, akik nem tökéletesen felelnek meg a Szabály 2-27-4 követelményeinek. Ha egy A-csapat játékos határesetet, tekints rá back-ként, ha kevesebb mint 4 back van, ill. tekints rá vonalon állóként, ha 7-nél kevesebben helyezkednek a vonalon. Ha több ilyen határeset van, mindegyiknél így mérlegelj.
- (h) Ne felejtse, ha a B-csapat lát egy jogosult elkapó számozással felálló játékost a scrimmage vonal közelében helyezkedni, azt fogják gondolni, hogy az a játékos a pozíciója szerint is jogosult. Ugyanígy, ha a B-csapat lát egy jogosulatlan elkapó számozással felálló játékost a scrimmage vonal közelében helyezkedni, azt fogják gondolni, hogy az a játékos a scrimmage vonalon helyezkedik.
- (i) Trükkös vagy szokatlan játékok során a formáció megítélése különösen fontos és büntetni kell, hacsak nem tökéletesen szabályos.

#### 4. Snapper labdamozgatása

- (a) Amikor a snapper felveszi a pozícióját a snap-hez (lemegy), engeddd meg, hogy maximum egy labdányit előremozgassa a labdát, de soha sem a megteendő távolság vonala vagy a gólvonal elé. Ha ennél nagyobb mértékben mozgatják a labdát, állítsd meg a játékot, helyezd vissza a labdát és figyelmeztess a játékost és az edzőjét, hogy minden további vétség büntetést fog maga után vonni. (Figyelmeztess az első alkalommal, majd büntess minden további alkalommal.)
- (b) Amikor a snapper felveszi a pozícióját a snap-hez (lemegy), és felemeli a labdát, állítsd meg a játékot, helyezd vissza a labdát és figyelmeztess a játékost és az edzőjét, hogy minden további vétség büntetést fog maga után vonni. (Figyelmeztess az első alkalommal, majd büntess minden további alkalommal.)
- (c) Ha a snapper csak forgatja labdát egyhelyben (pl. jobb fogást keres), az rendben van.

#### 5. False start:

- (a) Egy A-csapat játékos mozgása nem false start, kivéve:
  - (i) ha egy, vagy mindkét lábát is megmozdítja;

- (ii) ha hirtelen a mozdulata; vagy
- (iii) ha ez a mozdulat azt okozza, hogy egy védőjátékos azonnal reagálva erre megmozdul és ez az első alkalom, hogy ilyen mozgás megfigyelhető volt; vagy
- (iv) egy korlátozott falember felemeli a kezét/kezeit.
- (b) Ha egy running back elvéti az indítási jelet és hirtelen mozdulatot tesz, majd ezután hirtelen megáll, akkor az false start. (Ha a futó valóban motion-be indul, akkor nem fog megállni.)
- (c) B-csapat "azonnali reakciójának" egy tipikus játékbeli reakciónak kell lennie. Mutogatni az A-csapat játékosaira, akik esetleg megmozdultak, NEM számít ennek.
- (d) Ha kérdéses, hogy ez a mozdulat a snap előtt volt vagy sem, akkor az nem a snap előtt volt, így nem szabálytalan. Ne légy túlzottan szőrszálhasogató!
- (e) Ha kérdéses, a snapper vagy irányító hirtelen mozdulata egy false start.

## 6. Offside:

- (a) Ha a snap előtt egy védőjátékos megmozdul és ezután egy támadójátékos is azonnal megmozdul, mindenképp konferenciát kell tartani az umpire és a vonalon lévő játékvezetők részvételével. Ekkor azt kell eldönteni, hogy a védőjátékos a neutrális zónában volt-e, és hogy a támadójátékos fenyegetve volt-e. Ha kérdéses, akkor a védő a neutrális zónában volt. Ha kérdéses, akkor a támadó fenyegetve volt. Ha az A-csapat elsőként bemozduló játékosa nem volt fenyegetve, az false start.
- (b) Ha a snap előtt egy védőjátékos áthalad a neutrális zónán (nem belelép, hanem túlmegy rajta) és tovább halad az A-csapat egy back-je felé, akkor azt halott labda szabálytalanságként (offside) kell büntetni. A megfelelő időpont ennek megítélésére az, amikor a védőjátékos elhagyja az A-csapat hozzá legközelebb lévő falemberének derekának vonalát.
- (c) Ha kérdéses, hogy egy neutrális zónát keresztező védő hozzáért-e egy A-csapat játékoshoz, akkor volt érintkezés.
- (d) Nem kell bedobni az offside-ot, ha a védőjátékos mozdulatlan helyzetben van, és csak csekély mértékben lóg be a neutrális zónába.
- (e) Nem kell nagyon szigorúnak lenni az offside-okkal, különösen a nem tökéletesen felfestett pályákon.
- (f) Ne dobd be az offside-ot, ha a defensive játékos előrefelé mozog a snap pillanatában, de nincs a neutrális zónában.

## 7. B-csapat mozgása és jelzések:

- (a) A "stem" az, amikor egy B-csapat falember oldalirányba mozog és ez a mozgás elegendő ahhoz, hogy egy ellenféllel szemben helyezkedő játékos egy másik ellenfél szembe vagy a két ellenfél közötti részbe helyezkedjen át, ill. fordítva.
- (b) Ha két vagy több B-csapat falember összehangolt mozgása történik, akkor az ennek kezdetét jelző jelzés nem szabad, hogy egy falembertől jöjjön.
- (c) B-csapat falemberének egy mozdulata, ami "stem"-et képez, szabályos. A B-csapat falemberének gyors, hirtelen, túlzott mozgását, ami nem egy "stem" (pl. dobog a lábával, lengeti a karját), úgy kell értelmezni, hogy az megkísérli false start-ra beugrasztani az A-csapatot.
- (d) A következők B-csapat szabálytalanságai:
  - (i) A-csapat játékindítást jelző jelzésének utánpótlása (pl. szavak vagy taps), attól függetlenül, hogy reagál-e az A-csapat. A tapsoláson kívül nem szabálytalan más

olyan zajt kelteni, amit A-csapat nem használ vagy olyan kézmozdulatokat tenni, amik tapsoló hangot adnak ki.

- (ii) Egy védő falember gyors, hirtelen, eltúlzott mozgása, ami nem egy "stem" és ami miatt A-csapat false start-ot követ el.
- (e) Büntesd meg az A-csapatot delay of game szabálytalanság miatt, ha játékos olyan szavakat használ, ami úgy hangzik, mintha azt mondaná, hogy "mozogj" (move) vagy "válts" (stem) (Szabály 7-1-5-a-5).
- (f) A zavaró jelzések kivételével, a Szabály 7-1-5 pontjának megszegése csak akkor lesz szabálytalan, ha az A-csapat arra reagál és azt a játéknak megfelelően teszi. Ha a B-csapat falemberének szabályos mozgása miatt egy A-csapat játékos bemozog a neutrális zónába és megérint egy B-csapat játékost, akkor az egy encroachment szabálytalanság az A-csapatnak. Ez nem egy megfelelő reakció arra, ha fenyegetve érzi magát.

#### 8. Illegal motion - szabálytalan mozgás:

Egy játékos csak akkor mozog szabálytalanul (van szabálytalan motion-ben), ha az előre mozgása egyértelmű/látványos. Egy mozgásban lévő ember, aki motion közben előre felé mozog a snap pillanatában, az élő labda szabálytalanságot követ el, nem pedig false start-ot.

#### 9. Ineligible receiver downfield – jogosulatlan elkapó a pálya mélyén:

- (a) Csak akkor dobd be, ha egyértelmű/látványos.
- (b) A jogosulatlan elkapónak jól láthatóan több mint három yarddal a scrimmage-line előtt kell lennie a passz eldobásának pillanatában - ne légy szőrszálhasogató, ha a játékos éppen 3 yardra van. Légy óvatos, ha egy játékost 5 yardnyira látsz a neutrális zóna előtt és ez a játékos továbbra is előre felé mozog, amikor a labda elmegy mellette, akkor ő valószínűleg nem volt 3 yardnál előrébb a zónához képest, amikor a labdát eldobták.
- (c) Ha egy falember a scrimmage-line előtt blokkol, ineligible receiver downfield szabálytalanságként dobd be, kivéve, ha annyira előre nem húzódik, hogy egy passzvédekező védő játékost blokkol, mert ekkor pass interference-ként kell büntetni.
- (d) A Szabály szerint, nincs ineligible receiver downfield szabálytalanság, ha a passzt szabályosan eldobták az oldalvonal közelébe vagy azon túlra.
- (e) Lásd még RA 4-3-f pontját annak eldöntésére, hogy egy A-csapat játékos jogosult-e vagy sem.
- (f) Ne dobd be, ha a támadók a yardveszteség elkerülése céljából szabályosan túldobják a labdát a neutrális zónán.
- (g) Ne dobd be, ha egy screenpasszt túldobtak és az a neutrális zóna előtt ér földet, ha csak egy jogosulatlan elkapó jelenléte nem akadályozza meg a védőjátékost abban, hogy elkapja a labdát.

#### 10. Intentional grounding:

- (a) Ne dobd be, ha a passzoló játékoshoz nyilvánvalóan hozzáérték miután a dobómozdulatot megkezdte, vagy ha a labdát megérintették. Ilyen körülmények között mindig azt kell feltételezni, hogy a passzoló elkapónak akarta dobni a labdát.
- (b) Dobd be, ha a passzoló játékoshoz hozzáérték mielőtt a dobómozdulatot megkezdte. A passzolónak nem megengedett eldobnia a labdát, hogy ezzel elkerülje a sack-et. Bizonyos esetekben elfogadható, ha a labdát már halottnak nyilvánítod (mintsem, hogy

intentional grounding-ért ítélj büntetést), mert már megfogták a passzolót és a forward progress már megállt.

- (c) Ne ítélj intentional grounding-ot, ha a passzoló játékos eldobja a labdát, **amikor nincs a védelem nyomása alatt**. Joga van elvesztegetni egy kísérletet, ha nincs sack-elés veszélye alatt. Az óra ilyen esetben nem számít. **(Kivétel: ha a passzoló csak pár yardra dobja a labdát magától, általában ez 5 yardnál kevesebb.)**
- (d) Nem szükséges bedobni **intentional grounding-ot**, ha interception lesz a passzból és ez lenne az egyetlen bedobott szabálytalanság.
- (e) Ha a neutrális zónától 1 yardon belülre kerül a passz, akkor azt már elégségesnek kell tekinteni, nem kell szőrszálhasogatónak lenni.
- (f) **Ha kérdéses, hogy az előre passzoló a tackle box-on kívül van vagy már volt azon kívül, akkor azon kívül van vagy volt már azon kívül.**
- (g) Ha a passzt egy jogosulatlan elkapó érinti meg, akkor általában csak szabálytalan érintés (illegal touching) lesz az ítélet. Azonban, ha a passzoló nyilvánvalóan a yardvesztés elkerülése érdekében dobta el a labdát, akkor indokolt az intentional grounding megítélése. A szabályok értelmében nem lehet illegal touching az ítélet egy szabálytalan passz során.

#### 11. Szabálytalan csere:

- (a) Ha egy lecserélt játékos éppen elhagyja a játékeret vagy a célterületet, de még egyértelműen a játéktéren tartózkodik a snap pillanatában, akkor azt be kell dobni szabálytalanságként.
- (b) Egy lecserélt játékos, aki visszatér a pályára miután már elhagyta azt, szabálytalanságot követ el. Azonban annak a játékosnak, aki elhagyja a pályát abban a hitben, hogy lecserélték, de valójában nem, meg kell adni a büntetés nélküli visszatérés lehetőségét (feltéve, hogy ez nem egy szándékos megtevesztés).
- (c) Ha a cserejátékosok a labda halottá válása előtt abban a hitben, hogy a labda meghalt, belépnek a pályára, de nem befolyásolják a játékot, akkor azt nem kell bedobni.
- (d) Ha a támadó csapat **túl sok** játékoskal bontja meg a huddle-t, az összezavarja az ellenfelet, és mindig büntetni kell. Ugyanakkor ez csak abban az esetben lehet szabálytalan, ha a labdát már játékra alkalmassá nyilvánították (Szabály 2-14) vagy a 12. játékos nem hagyja el a huddle-t azonnal.
- (e) Ha a védelemben **túl sok** játékos van a pályán közvetlenül **a snap előtt**, akkor addig nincs szabálytalanság, amíg a labdát el nem indítják (snap), **kivéve, ha a Szabály 3-5-3-c pontja érvényes {a játék-óra lejár és ezért a B-csapatot büntetik}**.
- (f) A csere folyamatával összefüggő szabálytalanságok és **túl sok** játékos a pályán általában a Szabály 3-5 pontjának megsértését jelenti. Ugyanakkor az ellenfél szándékos megtevesztésére irányuló kísérlet sportszerűtlen taktikának minősül, és ennek megfelelően kell büntetni (Szabály 9-2-2-b).

#### 12. Kötelező felszerelés viselésének elmulasztása:

- (a) Úgy kell tekinteni a fogvédő hiányára vagy a sisak szíjainak minden ponton történő rögzítésének elmulasztására, mintha a játékoson nem lenne sisak. Ha a huddle-ből kijövő játékosnál észleled a fogvédő hiányát vagy becsatolatlan állvédőt, akkor figyelmeztet

tetni kell őt, hogy tegye rendbe a felszerelését. A felszólítást figyelmen kívül hagyó játékosokkal szemben a Szabály 1-4-8 pontja alapján kell eljárni, de az irányítónak és más, jeleket/játékokat hívó játékosoknak több időt kell hagyni a felszólítás teljesítésére. Ugyanezt az eljárást kell alkalmazni nem teljesen átlátszó és tükrös szemvédő plexit használó játékos esetén.

- (b) Ne állítsd meg se a játékorát, se a mérkőzés órát, **hacsak nem ítélsz meg egy időkérést a csapatnak, amiért a második felszólításra sem hagyta el a pályát a játékos. Ha a játékos reagál és elhagyja a pályát, akkor A-csapatnak kell figyelnie arra, hogy a játék-óra lejárt előtt elindítsa a labdát, ill. a B-csapatnak kell arra figyelnie arra, hogy ne legyen 11-nél több játékosa a pályán a snap pillanatában és azután.** Ha egy korlátozott falembert kell lecserélni, az false start szabálytalanság lesz, amikor feláll a pozíciójából, **hacsak az A-csapat időt nem kér.**
- (c) Egyéb nem-kritikus kötelező felszerelés estén utasítsd a játékost, hogy hozza rendbe a felszerelését, amikor legközelebb lemegy a pályáról. Ha ezt elmulasztja, amikor legközelebb visszatér a pályára, akkor küldd le a pályáról és utasítsd a probléma azonnali megoldására! Ha ezt megteszi, akkor minden rendben. Ha a csapata azonnal lecseréli ezt a játékost, akkor ne büntesd őket szabálytalan csere miatt! Ha a csapat időt kér, vagy „benyel” egy delay of game szabálytalanságot, akkor az az ő döntésük. Ha a játékos a pályán marad, és részt próbál venni a játékban, akkor a Szabály 1-4-8 pontja szerint járj el {a folyamat leírása}.

### 13. Szabálytalan felszerelés:

Bármivel, ami a játékban résztvevők biztonságát veszélyeztet, a labda következő játékba hozatala előtt kell foglalkozni. Más hiányosságokat hagyni lehet, hogy csak akkor hozza helyre a játékos, ha legközelebb elhagyja a pályát, de ezt a pályára történő szabályos visszatérés feltételéül kell szabni.

### 14. A labda szabálytalan rúgása:

Ha egy játékos szándékosan megérinti a labdát a térdével, lábszárával vagy lábával azzal a céllal, hogy elmozdítsa a labdát bármely irányba, akkor a játékos rúgta a labdát. Ha a labda véletlenül a térdéhez, lábszárához vagy lábfejehez, vagy aközben ér a játékos a labdához miközben megkísérli birtokba venni azt, akkor ezt nem lehet rúgásnak tekinteni és nincs szabálytalanság.

### 15. Illegal wedge:

Ahhoz, hogy a wedge szabálytalan legyen (Szabály 6-1-10), ahhoz ennek a formációnak a rúgás vége előtt kell létrejönnie és folytatódnia kell a visszahordás kezdetekor. Ha megérintik egymást vagy megfogják egymás kezét, akkor az egyértelmű jele ennek. Nem szabálytalan wedge, ha a játékosok a saját alapvonaluk felé mozognak. Miután a visszahordás már elindult előre, akkor a játékosok már a játék következtében kerülnek egymás közelébe - ezt nem szabad szabálytalannak minősíteni!

### 16. Offside kirúgás során:

- (a) Az A-csapat kötelező vonalát síkként kell kezelni **(a vonal A-csapat gólvonalához közelebbi szélé, ha van videóbírók rendszere).**

- (b) Egy onside-kick esetén, vagy más rövid kirúgás során (mindegy, hogy szándékos vagy véletlen) bármely játékos (a rúgó és a tartó kivételével), aki megtöri a síkot mielőtt a labdát elrúgták volna, offside-on van.
- (c) Hosszú kirúgásnál nem kell kicentizni a dolgot.
- (d) Csak akkor dobod be a szabálytalanságot a rúgó csapat játékosára (a rúgójátékost kivéve), ha ez a játékos 5 yardnál távolabbról fut neki a kirúgás során. Az a játékos, aki egyszerűen csak módosít a pozícióján, vagy az alapállásán, azt nem kell megbüntetni, mert 5 yardnál távolabb volt a kötelező vonaltól. A szabály célja, hogy csökkentsék a játékos lendületét a kirúgás során.

#### 17. Labda szabálytalan átadása előre:

Mindig szabálytalan a labda átadása előre (kivéve, ahol a szabályok ezt engedélyezik). Egy csapat jelentős előrehaladást (és a megtevesztés előnyét) nyerhet ezzel a szabálytalan játékkal.

#### 18. A-csapat játékosa pályán kívül:

- (a) Az mindig szabálytalan, ha az A-csapat bármely játékosa visszatér a pályára, miután önként kilépett egy rúgó játék közben, vagy egy jogosult elkapó szabálytalanul hozzáér a labdához, miután önként kilépett egy passzjáték alatt. Az A-csapat játékosa, ha elhagyja a pályát, a blokkok elkerülésével jelentős előnyhöz jut. Nem szabad elfelejteni, hogy egy játékos a pályán kívül van már akkor is, ha az egyik lába érinti az oldalonvonalat vagy az alapvonalat, így ebben az esetben ezt **nem szabad figyelmen kívül hagyni**.
- (b) B-csapat játékosának bármilyen kontaktusa, ami azt eredményezte, hogy az A-csapat játékosa a pályán kívülre került, úgy kell tekinteni, mint ami ezt a pályaelhagyást okozta, feltéve, ha az A-csapat játékosa megkísérel azonnal visszatérni a pályára.

#### 19. Folyatódagos részvétel sisak nélkül:

A „már megkezdett, folyamatban lévő mozdulatsor”, amiben a játékos volt véget ér, amikor a játékos kijön egy kontaktból az ellenféllel és már nincs közvetlen interakció az ellenféllel. Egy játékostól, aki kapcsolatban van egy ellenféllel (beleértve, ha erősebb, mint az ellenfele) és eközben elveszíti a sisakját, elvárás, hogy lépjen ki a kontaktból, amikor ezt biztonságosan meg tudja tenni. Az a játékos, aki nincs kapcsolatban vagy közvetlen interakcióban egy ellenféllel (pl. csak fut) és lejön a sisakja, az nem folytathatja a részvételt a játékban ettől a ponttól.

### RA 5 - Sportszerűtlen viselkedés és verekedés

#### 1. Ünneplés:

- (a) Az ünneplés más, mint a gúnyolódás - jobban kell tolerálni. Engedj egy rövid, spontán, érzelmes reakciót a játék végén. Büntess túlzó, önfényező vagy lealacsonyító cselekedeteket.
- (b) A „sack-tánc” egy leszerelt ellenfél fölött mindig büntetendő.
- (c) Mindig büntesd a labda földhöz vágását egy játék után, kivéve egy spontán ünneplés során pontszerzés után (vagy ha a játékos tényleg azt gondolhatja, hogy pontot szerzett). Ugyanakkor, ha ez egy ellenfél irányába történik (még akkor is, ha véletlenül), akkor az gúnyolódás (taunting) és ennek megfelelően kell büntetni. A labda földhöz vágásához erővel kell a földre dobni, csupán elejteni nem szabálytalan.

- (d) Az ünneplést meg kell büntetni, ha az alábbiakat tartalmazza:
  - (i) bármelyik a Szabály 9-2-1 pontjában felsorolt 20+ esetből;
  - (ii) a labda;
  - (iii) a játékos felszerelése;
  - (iv) a pálya felszerelése (a kaput is beleértve);
  - (v) bármilyen tárgy, amit egy másik személytől kaptak/vettek el;
  - (vi) bármilyen támaszték;
  - (vii) egy játékos földre kerül egy késleltetett (nem közvetlenül a pontszerzés után) és szükségtelen formában.
- (e) Az olyan cselekedet, ami nincs felsorolva a fenti listában, valószínűleg szabályos lesz, ezért legyél toleráns ezzel kapcsolatban, kivéve, ha ez sértő, fenyegető vagy obszcén, provokatív, vagy aláássa a játék megítélését. Ne legyél prűd (olyan, aki túlzottan érzékeny, vagy olyannak akar látszani, aki mindig megfelelően viselkedik, szerény, igazságos; vagy olyan, aki könnyen megsértődik olyan dolgok miatt, ami mások számára nem sértő).
- (f) Ha egy szabálytalan ünneplés a gólvonal közelében történt, akkor azt feltételezd, hogy ez a pontszerzés után történt, kivéve, ha egy játékvezető olyan tökéletes pozícióban volt, hogy meg tudja ítélni az ünneplés pontos helyét.
- (g) A megkoreografált ünneplés azt jelenti, hogy egy vagy több játékos előre megbeszélt és begyakorolt módon mozognak (például mint tánc közben).

## 2. Reklamálás:

- (a) A játékosok érzelmektől túlfűtötten és szenvedéllyel játszanak – az edzők is ugyanígy viselkednek. Az edzők és játékosok számtalanszor lehetnek boldogok vagy szomorúak; vidámak vagy csalódottak; elégedettek vagy idegesek. Ezek normális emberi érzések (a játékvezetők is hasonlóan éreznek), de szükség van az önkontrollra.
- (b) Az edzőknek és a játékosoknak joguk van csalódottnak lenni. Ez akkor válik túlzó reklamálássá, nézeteltéréssé, ha a csalódottság túlzott, vagy aláássa a játékvezető tekintélyét.
- (c) Túlzó reklamálás, ha az edző, a játékos, vagy bárki a szabályok hatálya alá tartozó személy:
  - (i) sértegető, agresszív, vagy becsmérlő módon beszél a játékvezetővel;
  - (ii) igazságnak állít be valamit, ami ellenkezik a szabályokkal, vagy a játékvezető ítéletével, vagy valamit hamisnak állít be, ami valójában helyes.
  - (iii) folyamatosan vitatkozik egy problémán, miután tájékoztatták, hogy az állítása helytelen, vagy megkérték a vitatkozás befejezésére;
  - (iv) egy becsmérlő megjegyzést tesz a játékvezetőkről, vagy azok ítéletéről, miközben egymással beszélnek.
  - (v) gesztikulál (kezével, vagy másként) csalódottságának vagy a játékvezetők felé irányuló tisztelet hiányának kifejezésére;
  - (vi) eldobja/elrúgja a felszerelését az utálatát kifejezve;
  - (vii) tiltakozás közben agresszívan közeledik egy játékvezető felé.

A túlzó reklamálás, nézeteltérés mást jelent, mint amikor egy játékos vagy edző egy valódi kérdést tesz fel.

- (d) Ha a játékosok vagy edzők tiszteletet mutatnak a játékvezetők irányába, akkor a játékvezetők is hasonló tiszteletet fognak mutatni irányukba.
- (e) Meg kell különböztessük a nyílt és a burkolt reklamálást. A nyílt reklamálás egyértelmű, általában azért, mert a beszéd elég hangos ahhoz, hogy több ember is hallja, vagy a gesztikuláció elég egyértelmű és jól látható helyen történt. Burkolt reklamálás akkor történik, ha azt csak a játékvezető hallja, és emiatt egy kicsit másként is lehet kezelni.
- (f) Hat különböző szintet különböztetünk meg a reklamálásra adott reakciók tekintetében:
  - (i) **Hagyd figyelmen kívül:** Ha a reklamálás elhanyagolható mértékű és az adott játékostól/csapattól első alkalommal érkezik, akkor azt figyelmen kívül lehet hagyni. Ez egy egyedi eset lehet, ami nem fordul elő többször. Mindazonáltal ez azt a kockázatot hordozza magában, hogy a reklamálás figyelmen kívül hagyása felbátoríthatja az elkövetőjét a cselekmény megismétlésére. A reklamálás figyelmen kívül hagyása nem megfelelő reakció a véleménykülönbség ismétlődő kinyilvánítására.
  - (ii) **Tegyél úgy, mintha nem hallottad volna:** Kérd meg az edzőt vagy játékost, hogy ismétlje meg a mondandóját. („Elnézést, mit mondott?” „Legyen szíves, ismétlje meg!”) Ha a mondandója helytelen volt, akkor valószínűleg nem fogja megismételni. Ha megismétli, akkor nem kérdéses, hogy reagálni kell, méghozzá határozottan, profi módon és gyorsan.
  - (iii) **Halk szó:** Egy halkan odavetett szó sokszor sokkal hatékonyabb, mint egy azonnali büntetés (zászló). Ez az elkötelezettségedet mutatja a probléma megoldását illetően, anélkül, hogy feladnád a játékszabályok pontos alkalmazásának elvét.
  - (iv) **Nyilvános rendreutasítás:** Néha szükséges a játékosokkal és az edzőkkel hangsúlyosabban beszélni, hogy azt a csapattársak is meghallhassák. Ez szükséges lehet akkor, amikor a csapattársak/segédedzők segítségét kérjük az érintett játékos érzelmeinek kezelésében.
  - (v) **Büntetés:** Ha a túlzott reklamálás nyilvánvaló a nézők számára, akkor azt meg kell büntetni unsportsmanlike conduct szabálytalanság miatt. Nyilvánvaló túlzott reklamálásba minden olyan cselekedet beletartozik, amelyik hallható gyalázkodó beszéd, eldobott felszerelés, vagy nekirontani a játékvezetőnek. A szóbeli reklamálást is bizonyosan büntetni kell, amikor már harmadszor (vagy még többeszer) fordul elő.
  - (vi) **Kizárás:** Ha egy játékost vagy edzőt reklamálás miatt kétszer büntetnek, akkor azt a Szabály 9-2-1 pontja értelmében ki kell zárni a mérkőzésről. Kirívó esetekben a reklamálás lehet annyira kirívóan durva, hogy azonnali kizárást kell alkalmazni. Nincs szükség arra, hogy szép sorban végigmenj a fent felsorolt szinteken. A komoly, túlzott (és nyilvánvaló) reklamálás akár azonnali büntetést is maga után vonhat, vagy akár azonnali kizárást is.
- (g) Az alábbi cselekedetek elkövetője ellen mindig szabálytalanságot kell ítélni:
  - (i) agresszív gesztus egy játékvezető felé;
  - (ii) sértegető, agresszív, becsmérlő beszéd egy játékvezető felé olyan módon, hogy azt a nézők is tisztán hallják.
  - (iii) „Nézeteltérés demonstrálása” nyilvánosan, pl. széttárt karok a hitetlenkedés kifejezésére;

- (iv) saját magának megütése, hogy bemutassa az ellene/ellenük elkövetett szabálytalanságot;
  - (v) egyenesen egy játékvezető felé rohanni és reklamálni az ítélet ellen;
  - (vi) túlzott módon érdeklődni egy ítéletről, még ha az udvarias hangnemben is történik (lásd fent a 3.5.2.f.v. pontban).
- (h) Ha nem foglalkozunk a reklamálásokkal, akkor azzal a játékvezető kollégákat és a futballt hagyjuk cserben. Ez nem csak a játékvezetők tekintélyét ássa alá, hanem az egész mérkőzés légkörét és gördülékeny menetét is nagymértékben rombolhatja. Ha úgy gondolod, hogy nem foglalkozol a reklamálással, gondolj arra, hogy ugyanez a játékos következő héten egy kevésbé nyugodt játékvezetővel is ugyanazt fogja csinálni, ami esetleg nála az utolsó csepp lesz a pohárban és úgy dönt, hogy abbahagyja a játékvezetést.
- (i) Ha Te hallasz egy reklamálást egy másik játékvezetőnek címezve, akkor azzal neked kell foglalkozni. A játékvezetők együttműködésének, csapatmunkájának egyik fontos része az, hogy támogassuk egymást ilyen módon is.
- (j) Vonjátok be az edzőket és a csapatkapitányokat, hogy egyértelmű legyen, hogy az ő felelősségük a játékosaik kontrollálása, a reklamálások megelőzése, vagy ezek leállítása az első jel észlelésekor. Ezen módszer alkalmazása azt az elkötelezettséget mutatja a csapatok felé, hogy a játékvezetők megpróbálnak együttműködni a csapatokkal, ahelyett, hogy büntetnék őket.
- (k) Amikor csak lehetséges, tanácsold az edzőknek, hogy valódi kérdéseket tegyenek fel ahelyett, hogy kinyilatkoztatásokat tegyenek arról, hogy mi igaz és mi nem.
- (l) Ha a reklamálást figyelmen kívül hagyjuk, akkor az olyan, mint a betegség: egyre csak növekszik, és végül teljesen aláássa a tekintélyed.

### 3. Kirívóan sportszerűtlen cselekedetek, amelyek kizárást vonnak maguk után:

A sportszerűtlen viselkedés alábbi cselekedetei általában kirívóak és kizárást vonnak maguk után:

- (a) Köpés az ellenfél vagy egy játékvezető felé.
- (b) Bármely sértő beszéd az ellenfél vagy játékvezető felé, amely magában foglalja többek között lekicsinylő módon emlegetve az etnikai hovatartozást, bőrszínt, rasszt, nemzetiséget (nemzetközi mérkőzéseket kivéve), vallást, nemi vagy szexuális hovatartozást, életkort, osztály vagy társadalmi hátteret, politikai meggyőződést, szexuális irányultságot, fogyatékosságot vagy bármilyen más beszédet, amelynek célja a megalázás vagy a kegyetlenkedés.
- (c) **Anélkül részt venni a játékban, hogy az egészségügyi személyzet jóvá nem hagyta a visszatérést egy agyrázkódás gyanúja után.**
- (d) Bármilyen egyéb sportszerűtlen magatartás, amely természeténél vagy elhúzódó időtartamánál fogva rendkívül kifogásolható, szembetűnő, szükségtelen, elkerülhető vagy indokolatlan.
- (e) Minden olyan akció, amely kifejezetten egy vagy több játékvezetőre, játékvezető segítőire vagy a nézőkre irányul általában kirívóbb, mint ugyanez a cselekedet egy ellenféllel szemben.

#### 4. Több szabálytalanság:

- (a) Ne büntess egy játékost vagy csapatot kétszer ugyanazért a sportszerűtlen cselekedetért.
- (b) Ugyanakkor, ha több jól elkülöníthető cselekedet van egy vagy több játékostól, akkor ezeket külön-külön szükséges büntetni. Két sportszerűtlen cselekedet ugyanattól a játékostól azt eredményezi, hogy a játékos kizárhatja magát.
- (c) Példák különálló cselekedetekre:
  - (i) egy tiltott ünneplés után egy heves reklamálás egy játékvezetői ítélet ellen;
  - (ii) ellenfél sértegetése után meghajlás a közönség felé;
  - (iii) lökdösődés a labda halottá válása után, majd sisak levétele;
  - (iv) tiltott ünneplés után egy vagy több játékos pályára lépése és azok csatlakozása az ünnepléshez;
  - (v) **bárki** sportszerűtlen módon reagál, miután tájékoztatták egy korábbi szabálytalanság körülményeiről.
  - (vi) **elsétálni egy sportszerűtlen cselekedet után, majd visszatérni és elkövetni egy újabb sportszerűtlen cselekedetet.**
- (d) Példák olyan cselekedetekre, amik általában NEM minősülnek különálló cselekedetnek:
  - (i) több mint egy játékos részvétele egy késleltetett, elnyújtott vagy megtervezett ünneplésben;
  - (ii) egy játékos több játékost sérteget;
  - (iii) egy játékos több irányba is meghajol;
  - (iv) egy játékos, aki egy sportszerűtlen megjegyzést vagy gesztust tesz, majd egy másik **hasonlót** pár másodperccel később.

#### 5. Egyéb fontos pontok a sportszerűtlen cselekedetek kapcsán:

- (a) **Élő vagy halott a labda:** Ha kérdéses, hogy az unsportsmanlike conduct szabálytalanság élő labda vagy halott labda időszakban történt, akkor inkább akkor, amikor a labda halott volt.
- (b) **Kit kell büntetni:** Csak játékos, vagy edző viselkedését büntesd, más személyét ne! Ha valaki más jelent neked problémát, akkor kérd meg a csapatot vagy a mérkőzés rendezőjét a probléma megoldására.
- (c) **Roughing szimulálása:** Alapesetben azt a rúgójátékost, aki egy roughing-ot (tehát súlyosabb szabálytalanság elszენvedését) szimulál, figyelmen kívül kell hagyni. Csak abban az esetben kell ezt büntetni, ha ez szükséges a mérkőzés megfelelő kézben tartása érdekében.
- (d) **Más szabálytalanságok szimulálása:** Az a játékos, aki megpróbál egy büntetést kicsikarni egy ellenféllel szemben azáltal, hogy egyértelműen szimulál egy reakciót egy kicsi vagy egyáltalán nem létező fizikai kontaktus esetén, sportszerűtlen cselekedetet (unsportsmanlike conduct) követ el.
- (e) **Sisak levétele a pálya területén:** Ha egy játékos meggondolatlanul leveszi a sisakját a pálya területén, akkor azt alapesetben nem kell megbüntetni, kivéve, ha:
  - (i) a dühét vagy kritikáját fejezi ki ezzel az ellenfél vagy egy játékvezető felé; vagy
  - (ii) ha ünnepel.

Emlékeztess a játékost, hogy tartsa magán a sisakját. Figyelmen kívül kell hagyni azt, ha a játékos az oldalvonal közelében veszi le a sisakját, amikor a csapata számára fenntartott helyre megy.

- (f) Ha észreveszed, hogy egy edző jelzi egy láthatóan nem sérült játékosnak, hogy menjen le a földre, akkor ez egy sportszerűtlen cselekedet (unsportsmanlike conduct) sérülés szimulálása miatt és mind a játékos, mind pedig az edző részére el kell könyvelni a szabálytalanságot a Szabály 9-2-6-a pontja értelmében {két UNC kizárással jár}.
- (g) **Szokatlan technikai jellegű szabálytalanságok:** Amennyiben egy résztvevő véletlenül szeg meg egy szokatlan szabályt (pl. Szabály 1-4-10), első alkalommal általában elégséges egy figyelmeztetés és a szabályszegés azonnali megszüntetése. Csak abban az esetben szükséges büntetést ítélni, ha a szabályszegés szándékos. (Figyelmeztess az első alkalommal, majd büntess minden további alkalommal.)

## 6. Sideline interference:

- (a) Amikor a labda halott:
  - (i) Feltéve, ha a csapatterületen tartózkodó érintettek viszonylag hamar reagálnak a kérésre, hogy menjenek vissza a kijelölt területre, akkor nincs szükség figyelmeztetésre vagy büntetésre; nem számít, hogy hányszor kell megkérni őket.
  - (ii) Csak akkor ítéld sideline interference szabálytalanságot (Szabály 9-2-5), ha a vezetőedző ismétlődően (értsd: több mint egy alkalommal) figyelmen kívül hagyja a kéréseidet (amikor a labda játékon kívül volt), hogy tartsa a csapatát a számukra kijelölt területen amíg a labda élő, vagy amikor még a cselekmények folytatódnak közvetlenül labda halottá válása után.
- (b) Miközben a labda játékban van:
  - (i) Ha edzők, játékosok vagy egyéb személyek (nem játékosok) a pálya területén tartózkodnak, akkor mindig zászlót kell dobni sideline interference szabálytalanság miatt (Szabály 9-2-5). Ez alól kivétel lehet, ha a labda a B-csapat gólvonalának közelében van és a személyzet még mindig a saját csapatterületének közelében van.
  - (ii) Ha ezek a személyek az oldalvonal és az edzői terület között tartózkodnak, akkor tégy belátásod szerint, és szóban figyelmeztess az érintetteket, ha egyébként nem okoztak semmilyen problémát a játék során.
  - (iii) Ha bármilyen kontaktus történik a pálya területén, vagy az oldalvonal és az edzői terület közötti részen egy játékvezető és fenti személyek között, akkor minden alkalommal zászlót kell dobni a csapatra unsportsmanlike miatt (Szabály 9-2-5-b) (normál esetben 15 yardos büntetés a succeeding spot-ból), már a legelső alkalommal is. Fizikai érintkezés nélkül is megvalósulhat a szabálytalanság, ha a játékvezetőknek irányt kell váltaniuk az érintkezés vagy a megfigyelt események kitakarásának elkerülése érdekében.

## 7. Verekedés:

- (a) Három szabály tárgyalja az ellenfél „megütését”. Hogy dönthető el, melyiket kell dobni?
  - (i) Személyi hiba (personal foul, Szabály 9-1-2-a): Általában ez használható olyan cselekményeknél, amikor a labda élő. Hacsak az akció nem okozhat katasztrofális sérülést, ne tekintsük kirívónak.

- (ii) Sportszerűtlen magatartás (unsportsmanlike conduct, Szabály 9-2-1-a-1-j): Általában ez olyan cselekvésre használható, ami egy játék közvetlen következményei során történik.
  - (iii) Verekedés (Szabály 2-32-1 és 9-5-1): Általában ezt tartogasd komolyabb, súlyosabb, elhúzódo cselekedetek megítélésére. Nem valószínű, hogy egyetlen ütés verekedést is jelent.
- (b) Ha egy cselekedetet „verekedésnek” minősítünk, a játékost mindenképp ki kell zárni. Az nem verekedés, ha a játékosok csak lökdösik egymást (azaz nincs célzott ütés, rúgás, stb.). Ha kétséges, akkor nem történt verekedés.
- (c) Csak akkor zárj ki egy játékost ütésért, ha a cselekedet rosszindulatúnak tűnik. Vegyél figyelembe olyan tényezőket, mint a szándékosság szintje, az ütés ereje, az incidens időtartama és az, hogy első vétségről van-e szó. A kisebb, frusztrációból fakadó érintkezést sportszerűtlen cselekedetnek lehet tekinteni, kivéve, ha a következő tényezők közül egy vagy több fennáll.
- (i) Láttunk játékosokat kizárni verekedésért, mert egy játékvezető látta, hogy ütött. Sok esetben a videófelvetelek megvizsgálása során, amit a játékvezető ütésként értelmezett csak egy elhibázott kísérlet volt a szerelni igyekvő játékostól, hogy megragadja az ellenfelét vagy kierőszakoljon egy fumble-t, a mozgások és akciók gyorsak, de nem mindig érnek cél.
  - (ii) Miért ütné egy játékos egy élő labda cselekmény során? Az ütés nem találná el az ellenfél fejét a sisak miatt. Egy ütés valószínűleg nem találná el az ellenfél felső testét a válvédő miatt. Talán eltalálhatná az ellenfelét annak oldalánál, de ez a pont nagyon közel van ahhoz, ahol a labdavívók tartják a labdát és ezért egy szabályos cél egy fumble kierőszakolásához.
  - (iii) Ha tisztán láttad, hogy egy védő falember (például) behúz egyet zárt ököllel a támadó falember gyomrába, akkor ezt tekintheted személyi hiba (personal foul) szabálytalanságnak, de csak akkor ha tisztán láttad a zárt öklöket. Nyitott vagy részben nyitott kezek azt jelzik, hogy ez nem szabálytalanságnak volt tervezve.
  - (iv) Az ellenfél megütését leggyakrabban frusztrációból követik el, ha valakit feltartanak (holding) vagy gúnyolnak vele. Ezt általában sportszerűtlen viselkedésként kell kezelni, kivéve, ha elhúzódik (azaz több ütés is következik), amikor is verekedéssé válik.
  - (v) Azonban, ha az ütés nem egy azonnali, a frusztrációt kifejező cselekedet, kizárást vonhat maga után. Ez valószínűbb, ha a cselekvés a következő jellemzők közül legalább egyet tartalmaz: késleltetett, kiszámított, nagyon erőteljes, lealacsonyító, ismételt.
  - (vi) Ha kérdéses, hogy szándékosan könyökölt-e egy játékos az ellenfelébe, akkor figyeld a kezét. Az természetes reakció, hogy valaki szándékos könyöklés előtt ökölbe szorítja a kezét. A nyitott tenyér valószínűleg vétlen érintést jelez.
  - (vii) Hasonlóképpen, a frusztráción alapuló ütések általában egyfajta „fellángolással” járnak, amikor az ütő hátrahúzza a karját/könyökét, mielőtt lecsapna. Rövid karos ütések is lehetségesek, de kisebb valószínűséggel okoznak komoly ütést.

- (d) Verekedés során meg kell próbálni megkülönböztetni azokat a játékosokat (akik a pályán tartózkodnak a verekedés kezdetekor), cserejátékosokat, vagy edzőket, akik aktívan részt vesznek a verekedésben, azoktól, akik csak a résztvevőket próbálják szétválasztani egymástól. Az utóbbiakat nem szabad kizárni.
- (e) Csak akkor szabad kizárni egy játékost, ha biztosak vagyunk annak mezsámában. Ha két ellenfél egymással verekszik, nem szabad kizárni csak az egyiket, ha nem tudjuk, hogy ki a másik.
- (f) Az a szükségtelen durvaság (unnecessary roughness), amit akkor követnek el, ha B-csapatnak nincs esélye a győzelemre és az A-csapat egyértelműen jelzi, hogy „térdelni” akar a következő kísérletkor, normál esetben a vétkes játékos kizárását kell, hogy maga után vonja.

## 8. Megtorlás:

- (a) Ennek a bekezdésnek a céljából a megtorlást úgy definiáljuk, hogy egy játékos agresszív cselekedetet hajt végre direkt válaszként az ellenfél által ellene vagy csapattársa ellen elkövetett agresszív cselekedetére. A megtorlás módja lehet fizikai kontaktus, sportszerűtlen szóhasználat vagy sportszerűtlen viselkedés. A megtorlás általában néhány másodperccel az eredeti cselekmény után történik, de elméletileg elképzelhető késleltetéssel is.
- (b) Alapesetben a legszigorúbb szankciót a résztvevők közül az incidens kirobbantójára (a „kezdeményező”) akarjuk kiszabni. A „szankció” ebben az összefüggésben lehet figyelmeztetés (kisebb vétség esetén), büntetés kiszabása (jelentősebb vétség esetén), vagy kizárás (kirívó vétség esetén).
- (c) Ha a megtorlás sokkal csekélyebb mértékű, mint az eredeti cselekmény, akkor a megtorlást elkövető általában részesülhet enyhébb szankcióban is, mint a kezdeményező. Például: A31 játékos unnecessary roughness szabálytalanságot követ el B45 játékos ellen, amire megtorlasként B45 játékos (a) arrébb löki A31 játékost; vagy (b) káromkodik egyet A31 felé. Alapvetően egyik esetben sem akarjuk zászlóval büntetni B45 játékost, csak egyszerűen figyelmeztetjük őt. Ugyanez alkalmazandó, ha például A31 leköpné B45 játékost (kötelező kizárás a Szabály 3-5-3 pontja alapján), amire B45 játékos megtorlasként ellöki A31 játékost. A31-et ki kell zárni, viszont B45-öt csak figyelmeztetni kell, vagy ellene zászlót kell dobni.
- (d) Ugyanakkor, ha a megtorlás elnyújtja, vagy elmélyíti az incidenst, mert legalább olyan, vagy még súlyosabb, mint az eredeti cselekmény, akkor a megtorlónak legalább olyan, vagy még súlyosabb büntetést kell kapnia, mint a kezdeményezőnek. Például, ha B45 (a) ugyanolyan unnecessary roughness szabálytalanság elkövetésével megtorolja az eredeti cselekményt; vagy (b) verekedni kezd A31 játékosal, akkor mindkét játékost szigorúan kell büntetni. Verekedés esetén a Szabály 2-32-1 és Szabály 9-5-1 pontjai alapján mindkét résztvevőt ki kell zárni.
- (e) Minden olyan esetben, amikor a megtorlás késleltetett (a következő játékban, vagy még később) és előre megfontolt, akkor a megtorló játékost egyedül is ki lehet zárni. Ebbe beletartoznak azok az esetek is, amikor a megtorló az eredeti cselekmény elszenvédőjének a csapattársa.

9. **Mérkőzés előtt:**

A mérkőzés előtti bemelegítés során vagy a pénzfeldobás során szankcionálj minden cselekedetet, amit bármelyik szabályok hatálya alá tartozó személy követ el és azt a célt szolgálja, hogy az ellenfelet provokálja.

- (a) Ide tartoznak többek között olyan látványos cselekedetek, amik megkoreografáltak (pl. haka), zászló letűzése, zászló lengetése az ellenfél arcában vagy szurkoló előtt vagy bármilyen hasonló cselekedet (vagy ezek eljátszása).
- (b) Az ellenfél sértegetését és más nem látványos cselekedeteket is szankcionálni kell.
- (c) Ha látod, hogy ezek a provokációk eszkalálódnának, lépj közbe és próbáld meggyőzni a játékosokat, hogy álljanak le. Szankcionálj, ha nem tesznek a kérésednek megfelelően.

10. Alkalmazd zéró toleranciát minden junior/ifjúsági mérkőzésen elkövetett sportszerűtlen viselkedés és a verekedés esetén.

11. A.R. 9-2-6:II leírja, milyen szabálytalanságok számítanak be a kizáráshoz vezető szabálytalanságokba a Szabály 9-2-6-a pontja szerint {azaz, két szabálytalanság elkövetése kizárást von maga után}.

## RA 6 - A mindig előnnyel járó szabálytalanságok

A szabálytalanságok, amik korábban ebben a fejezetben szerepeltek, átkerültek az RA 3 (Érintéses szabálytalanságok) vagy RA 4 (Érintés nélküli szabálytalanságok) pontba.

## RA 7 - Elkapások és labdavesztések (fumble)

1. Ha a labda kontrollálása egy játékostól átkerül egy másik játékoshoz (csapatárs vagy ellenfél játékos) a labda birtokbavétele során, akkor a labda végül az azt utoljára kontrolláló játékoshoz tartozik (feltéve, ha a pályán belül kontrollálta a labdát). Ez nem szimultán (egy időben egyszerre történő) labdabirtoklás. Ha a labdát utoljára birtokló játékos nem kontrollálta a labdát a pályán belül, vagy bármelyik játékos a pályán kívül volt, amikor megérintették a labdát, akkor a labda szabad a pályán kívül. Ha kérdéses, hogy a játékos a labdát a pályán belül kontrollálta-e vagy sem, akkor nem kontrollálta azt a pályán belül.
2. Ha az elkapó lábujja a pályán belül ér le, de a sarka **vagy a bokája** kicsivel később a pályán kívül (vagy fordítva), akkor a passz sikertelen (incomplete). Ha az egész láb érinti a földet, akkor az egész lábnak a pályán belül kell lennie, hogy a passz sikeres legyen. **Hasonlóképpen, az ujjakat, a tenyeret, a csuklót mind a kéz részének kell tekinteni.** Ez az alapelv nincs kiterjesztve a láb-lábszár/térd és a kéz-kar/könyök kombinációkra. Ezeket a test különböző részeinek kell tekinteni, és csak az első talajérintés fontos az ítélet szempontjából.
3. Nem fumble, ha kitépik a labdát a futó kezéből, miután őt visszatolták. A labda halottá válik abban a pillanatban, amikor a futót úgy megfogták, hogy a forward progress-e megállt.
4. Egy játékos elég ideig birtokolja a labdát, miután a lába már érintette a talajt, ha az alábbi cselekedetek valamelyikét végrehajtja (sokszor ezeket hívják a „futballal kapcsolatos mozdulatnak”) (Szabály 2-4-3):
  - (a) elkerülni vagy elhárítani az ellenfél támadását;
  - (b) a labda biztosítása (magához húzása);

- (c) a labda előrejuttatása (vagy hátrálás vele); vagy előrenyújtása a gólvonal vagy a megteendő távolság vonala felé;
  - (d) további lépések megtétele álló helyzetben (értsd: nem a földre esés közben);
  - (e) a labda passzolása vagy átadása.
5. Ne próbálj meg túl szőrszálhasogató lenni egy elkapás megítélése során. Nem szeretnénk olyan játékvezetőket, akik a „játék történetének legjobb szemeivel” rendelkeznek és emiatt túl sokszor úgy döntenek, hogy az elkapó már befejezte az elkapás folyamatát, majd ezután elejtette (fumble) a labdát, amikor simán sikertelen (incomplete) passzt kellene ítélni. Az egyik legfontosabb alapvetés: ha kérdéses, akkor a passz sikertelen (incomplete).
  6. Pontosan ugyanazt a megközelítést kell alkalmazzuk, függetlenül attól, hogy az elkapás a célterületen vagy a játéktéren történik.
  7. Annak megítélésekor, hogy az A-csapat játékosa passzolta vagy elejtette (fumble) a labdát, tartsd észben a következőket:
    - (a) Minden olyan mozdulat, ami a játékos kezének előrehaladó mozgásával és a labda ki-jövetelével jár, előre passznak kell megítélni.
    - (b) Ha a játékos látja a védőt közeledni, valószínűleg képes lesz a kezét vagy karját előre mozgatni az érintkezés előtt. Amikor nem látja az ütést jönni, nagyobb az esély, hogy labdavesztés (fumble) történik.
    - (c) A játékos megütése után, ha a labda mögötte éri a talajt, valószínűbb, hogy fumble történt.
  8. A birtoklás ellenőrző listája (Dean Blandino 2021-es előadásából adaptálva):
    - (a) A kontroll kézzel (kezekkel) vagy karral (karokkal) történik? Megvolt a labdán a kontroll, mielőtt a labda érintette a talajt (csak elkapás)? A labda csekély mértékű mozgása nem jelenti a kontroll elvesztését, de a zsonglörködés, a labda pattogása vagy a labdát elengedő kezek már igen.
    - (b) Állapítsd meg, hogy melyik testrész érintette először a talajt (vagy pylon-t). Ez teljes mértékben a pályán belül volt?
    - (c) Mennyi ideig birtokolta a játékos a labdát?
      - (i) Álló pozícióban: mikor változott át elkapóból labdavivóvé? Volt-e lehetősége az ellenfél kivédésére vagy elkerülésére? Eldugta-e a labdát, elfordult-e a játékos a gólvonal felé, és/vagy megtett-e pár lépést? Kinyújtotta-e a labdát további yardok elérése érdekében (gólvonal vagy a megteendő távolság vonala felé)?
      - (ii) Földetéréskor: megtartotta a játékos a kontrollt, amikor megérintette a talajt? Vagy végrehajtott-e egy, a játékra jellemző cselekményt (pl. vetődött további yardokért) a földre kerülés közben?

## RA 8 - Egyéb szabályalkalmazások

### 1. Fair catch jelzés:

- (a) Nem kell válogatósnak lenni a fair catch-jelzések tekintetében. Bármilyen integetés, vagy akár egy kéznek a fej fölé emelése elegendő annak jelzésére, hogy a játékos fair catch-et kér.
- (b) Ha a játékos jól láthatóan a szemét árnyékolja a naptól, akkor nem fair catch-et jelzett.

- (c) Bármilyen „maradj távol” vagy „T”-jelzés a labda földet érése előtt vagy után egy érvénytelen fair catch jelzésnek minősül. A „T”-jelzés az, amikor egy játékos oldalra kinyújtja a karjait, hasonlóan egy játékvezető ellentétes oldali csere jelzéséhez [Sup36].
- (d) Az az elkapó, aki a labdára mutat és a kezeit a válla alatt tartja integető mozgás nélkül, nem adott jelzést és haladhat a labdával. Az az elkapó, aki a kezeit a válla alatt tartja és integető mozdulatot tesz, vagy akinek a kezei a vállai fölött vannak integető mozgás nélkül, érvénytelen jelzést adott.

## 2. Rosszul felfestett pályajelzések:

- (a) **Onside kick:** Kétséges helyzet esetén egy rosszul felfestett pályán a láncot kell használni kirúgásoknál, hogy megállapítsuk, hogy az első érintés helye szabályos volt-e.
- (b) **Helytelen hash mark-ok:** Néha a pályákon az oldalvonaltól helytelen távolságra felfestett hash mark-ok vannak (pl. NFL méretezés szerint). Ha ez a helyzet áll fenn, a játék tisztasága érdekében ne használd a felfestett hash mark-okat, hanem például használj bójákat az alapvonalakon kívül vagy más jelzéseket a helyes hash mark-ok meghatározásához és a labdát ezek között helyezd le.

## 3. Labda lehelyezése:

- (a) **Labda lehelyezése egy új támadássorozathoz:** A labdát „orrával” kell a yardvonalhoz kell lehelyezni egy labdabirtoklás cseréje után. Például, ha a visszahordás a B-28 és B-29 yardvonalak között ér véget, mozgasd a labdát a B-29 yardvonalhoz. Kivétel, amikor ne mozgassuk a labdát, ha a B-csapat három yardos vonalán belül lesz vége egy rúgásnak a földön vagy egy futó/passz játék ér véget 4. kísérlet során.
- (b) **Labdabirtoklás cseréje a gólvonal közelében:** Ha az 1-yardos vonalon belül van interception, egy rúgás elkapása vagy egy szabad labda visszaszerzése, és azt azonnal a célterületre vitték, akkor meg kell próbálni a játékot touchback-nek kihozni a lendület-kivétel szabály alkalmazása helyett. Ahol az A-csapat játékosa szabálytalanul érintette meg a rúgást a gólvonal közelében, akkor próbáld meg úgy ítélni, mintha a célterületen történt volna az érintés, különösen akkor, ha a labdát be is vitték a célterületre.
- (c) **Labda kijön a célterületről:** Ha labdabirtoklás cseréje történt a célterületen (vagy a lendület-szabály van érvényben), akkor kérdéses esetben a labda NEM hagyta el a célterületet a visszahordás során.
- (d) **Labda játékra alkalmas:** A labda nem lehet játékra alkalmas anélkül, hogy egy játékvezető legalább meg nem érintette azt a succeeding spot-ban. Ha egy játékos maga helyezi le a labdát a megfelelő pontban, egy játékvezetőnek még meg kell érintenie és utána a játékvezetéshez megfelelő pozícióba kell mozognia, hogy a labda játékra alkamassá váljon (Szabály 2-2-4 és 4-1-4).

## 4. Időmérés:

- (a) **Időmérés a negyedek utolsó másodperceiben:**
  - (i) Egy másodperc is elég lehet ahhoz, hogy a labda élővé váljon. Ha az óra „ready”-re indul, akkor a Referee-nek meg kell várnia, amíg az A-csapat pozícióban megáll, mielőtt játékra késznek nyilvánítja a labdát.
  - (ii) Két másodperc nem elég hosszú ahhoz, hogy a labda élővé váljon, majd ismét halott legyen **mielőtt lejár az idő** (Szabály 3-2-5).

- (iii) Ha öt másodperc vagy kevesebb van hátra, amikor a labdát snap-pelik, egy normál mezőnygól kísérlet esetén az idő le fog járni a negyedben.
  - (b) **Időmérés kirúgások során:** Idő nem futhat le az óráról, ha egy kirúgást tisztán visszaszerез egy játékos, aki a földön van vagy fair catch-et jelzett. Legalább egy másodperc letelik, ha ez a játékos csak megérinti a labdát (muff), majd elkapja vagy visszaszerzi azt
  - (c) **Időkérések és zászlók:** Ha kérdéses, egy időkéres megelőzte (és azáltal érvényteleníti) egy 5 yardos büntetéssel járó szabálytalanságot, ami megakadályozta snap-et.
  - (d) **Időkérések és sérülések:** Ha egy csapat időt kér, de mielőtt a referee megteszi a bejelentést, kiderül, hogy a másik csapatnak van egy sérült játékosa, add vissza az időkérést az első csapatnak. Ha egy csapat időt kér közvetlenül a játék végén és ezzel egy időben kiderül, hogy van egy sérült játékos, add vissza nekik az időkérést, hacsak nem szeretnék továbbra is felhasználni. Ne felejtse el, hogy egy időkérral nem lehet játékban tartani egy sérült játékost, viszont az a játékos visszatérhet, akinek a sisakja jött le (Szabály 3-3-6-a-1 és 3-3-10-a).
  - (e) **Vezetőedző időkérese:** Az az eshetőség, hogy egy vezetőedző időt kérhet, nem zavarhatja meg a játékvezetőket a feladatuk végrehajtásában.
    - (i) Amikor egy snap vagy kirúgás azonnal megtörténhet (pl., ha az A-csapat már a támadó formációjában áll), akkor a vonaljátékvezetők nem vehetik le a szemüket a pályáról. Ilyen körülmények között a vezetőedzőnek kell felhívnia a pálya közepén lévő játékvezető figyelmét (referee, umpire, back judge), vagy akár a túloldali vonalon lévő játékvezetőnek, aki vele szemben áll. Ilyen esetekben mind „T” kézjelzés (mint a Sup45 jelzés), mind pedig verbális „Időt kérek!” vagy „Timeout” kifejezés együttes használata szükséges lehet.
    - (ii) Ha a labda halott és nem fenyeget, hogy valami történik a pályán, akkor a legközelebbi játékvezetőhöz egy szóbeli kérés is elegendő.
    - (iii) Semmilyen körülmények között sem állíthatja meg az órát egy játékvezető, csak akkor, ha biztos benne, hogy a vezetőedzőtől jött a kérés. Ha a játékvezető bizonytalan abban, hogy kinek a hangját hallotta időkéres kérésakor, és nem fordulhat meg, hogy meggyőződjön róla, akkor nem engedélyezheti az időkérést.
    - (iv) A snap előtt számíts arra, hogy egy edző időt kér, ha a csapatából kevesebben vannak a pályán, vagy a csapat zavartnak tűnik. A játék végén számíts arra, hogy egy edző vagy egy játékos időt kér, amikor a játék-óra fut, és a csapata az időkérral időt akar megtakarítani.
  - (f) **Edzők a pályán időkéresei alatt:** Megítélt időkéres alatt, ha az edző bejön a pályára, de nem lép az oldalvonalától a 9 yardnál beljebb, és nem lépi túl a 20-yardos vonalat, akkor őt nem kell problémának tekinteni, hacsak a viselkedése nem vonja magára a figyelmet.
5. **Trükkös játékok:** Legyél nagyon szigorú a trükkös játékok megítélésében, ha azok sportszerűtlen taktikát használnak. Ezek például a következők lehetnek (de nem csak kizárólag ezek):
- (a) olyan trükkös játékok, amik a labda elrejtésén vagy helyettesítésén alapszanak (Szabály 9-2-2-a);
  - (b) olyan trükkös játékok, amik szimulált cserével függnék össze, **különösen egy játékos „elrejtése” az oldalvonal közelében a saját csapatának oldalán** (Szabály 9-2-2-b);

- (c) olyan trükkös játékok, amik a játékosok felszereléséhez kapcsolódnak (Szabály 9-2-2-c);
- (d) olyan trükkös játékok, ahol az A-csapat „normál” játékot játszik, miután arról tájékoztatta az ellenfelet, hogy „térdelés” lesz (lásd még az RA 8-6-cpontot alább) (Szabály 9-2-2-d);
- (e) olyan trükkös játékok, amik olyan cselekedetet vagy beszédet tartalmaznak, amik az ellenfél megtévesztése céljából lettek kitalálva, és azt a képzetet keltik az ellenfélben, hogy a játék indítása **vagy a kirúgás** még nem közeledik (Szabály 9-2-2-d). Ebbe beletartozik, hogy gond van azzal a játékkal, amit behívtak az oldalvonal mellől; probléma van a felszereléssel, a labdával, stb; vagy sérülést szimulálnak (Szabály 9-2-2-e); ill., ha a játékvezetők feladataival, vagy szerepével van összefüggésben.

„Hüvelykujj-szabály”

- (i) **Ha** egy váratlan helyzet sportszerűtlennek tűnik, akkor az valószínűleg ellentétes a szabályokkal.
- (ii) **A szimulált cserékkel kapcsolatban fontos feltenni magunknak a kérdést: “A pálya másik oldalán is ugyanilyen sikeres lett volna ez a játék? Ha egy “szimulált” lecserélt játékos a saját oldalvonalára felé mozgott, akkor ez sokkal gyanúsabb, mint ha az ellenfél oldalvonalára felé mozgott volna.**

**6. Térdeléses játékok:** Amikor az A-csapat értesíti a játékvezetőket, hogy le fognak térdelni („victory formation”), akkor:

- (a) Biztosítsd, hogy erről a B-csapat is értesüljön.
- (b) Emlékeztess az A-csapatot, hogy a B-csapat még mindig meg tudja állítani a mérkőzés óráját, ha még van időkérésük.
- (c) Figyelmeztess az A-csapatot, hogy meg lesznek büntetve, ha egy „normál” kísérletet hajtanak végre (Szabály 9-2-2-d szerint), miután jelezték a „térdelési” szándékukat (lásd RA 3-8-5-d fent). Ebbe az is beletartozik, ha nem azonnal térdelnek a snap kontrollálása után (**kevesebb mint 3 másodpercen belül**).
- (d) Emlékeztess a B-csapatot minden egyes további kísérlet előtt, hogy az A-csapat jelezte a térdelési szándékát, kivéve, ha az A-csapat jelezte, hogy „normál” játékot szeretne játszani. Ebben az esetben erről értesítsd a B-csapatot.
- (e) Figyelmeztess a B-csapatot, hogy ne „büntesse” meg az ellenfelet, vagy ne próbálja meg más módon zavarni a térdelést (egy szabad labda szabályos megszerzésének kísérletén túl).
- (f) **Minden játékvezető megváltoztathatja a kezdeti pozícióját a snap-hez. Közelebb helyezkedve a legközelebbi játékosokhoz jobb helyzetben lehetnek agresszív cselekedetek kialakulásának megfékezéséhez.**
- (g) Büntess meg azokat a játékosokat mindkét csapat esetében, akik előnyt próbálnak szerezni a szituációból, a labda előrejuttatásával (A-csapat), vagy az ellenfél megbüntetésével (általában a B-csapat). Ha az A-csapat sportszerűtlenül próbálja lepörgetni az időt, a Szabály 3-4-3 pontját lehet használni a mérkőzés órájának visszaállítására.
- (h) Ha a pontkülönbség kicsi, akkor a B-csapatnak joga van labdabirtoklás megszerzésére. Ha azonban a pontkülönbség nagyobb, mint amennyit ésszerűen le lehetne dolgozni a rendelkezésre álló idő alatt, a B-csapat nem kezdeményezhet erőteljes érintkezést.
- (i) Ha az A-csapat egy „victory” formációba áll fel, de nem értesítik arról a játékvezetőket vagy a B-csapatot, hogy térdelni szándékoznak, akkor a fentiek nem érvényesek, és az

A-csapat ugyanúgy legálisan játszhat egy "normál" játékot, mint ahogy térdelhetnek (a saját kockázatukra).

#### 7. Vétlen sípszó:

- (a) A vétlen sípszóra vonatkozó szabályok (és alkalmazásuk) átfogó filozófiája az, hogy a játék állását a lehető legközelebb állítsák ahhoz az állapothoz, amilyen a véletlen sípszó elhangzása nélkül lett volna. Filozófiánk része, hogy nem akarjuk, hogy egy bírói hiba érvénytelenítsen akár egy kivételesen jó, akár egy kivételesen rossz játékot (egy vagy több játékos által), amikor csak lehetséges. Egy vétlen sípszónak a lehető legjelentéktelenebbnek kell lennie.
- (b) Ha egy vétlen sípszó hangzik közvetlenül azelőtt, hogy a labda amúgy is halottá vált volna, a Szabály 4-1-2-b pontjában felsorolt kivételek hatékony eljárást nyújtanak, ami alapján a következő játék ugyanaz (vagy közel ugyanaz) lenne, mintha nem fújták volna meg a sípot. Ugyanez a helyzet, amikor egy szabálytalanság történt (Szabály 4-1-2-c).
- (c) Ha egy vétlen sípszót egy olyan halott labda szituáció követ, amit nem fednek le a Szabály 4-1-2-b kivételei, és van elfogadható lehetőség a Szabály 4-1-3 pontjának *{a labda halottá nyilvánítják}* egyes részét alkalmazni (pl. 4-1-3-s) a Szabály 4-1-2-b pontjával *{a vétlen sípszóról}* szemben, akkor tégy úgy. Ez minimalizálhatja a vétlen sípszó következményeit, talán teljesen.
- (d) Ha egy vétlen sípszó történik egy játék elején vagy közepén, a legjobb a Szabály 4-1-2-b pontjának ide vonatkozó pontját alkalmazni, ami a kísérlet megismétlésének lehetőségéhez vezet (hacsak a halott-labda pont nem előnyösebb a labdát birtokló csapat számára).
- (e) **Folyamatos cselekedet:** Vétlen sípszó után, ha a labda közelében tartózkodó **egy vagy több játékos** az eltelt időtől függetlenül továbbra is meg akarja játszani a labdát, akkor ez a játék azonnali folytatását jelenti. Ez a játékidő meg lesz hosszabbítva addig, amíg a közelben lévő játékosok folytatják a játékot, függetlenül attól, hogy más játékosok mit csinálnak a pályán.

8. **Kizárások kezelése:** A kizárt résztvevőnek ésszerű időn belül el kell hagynia a pálya közvetlen környezetét (Szabály 9-2-6-b). Feltéve, ha ésszerű ütemben távozik, a játék folytatódhat. Azonban előfordulhat, hogy a játékot fel kell függeszteni, ha a kizárt résztvevő felhívja magára a figyelmet, vagy késlelteti a levonulást. A szabályt sértő csapat felelős a résztvevő(k) lekíséréséért, és büntetést kaphat (a játék késleltetéséért, delay of game), ha ez nem teljesül. Ha a diszkvalifikált résztvevő vagy az értük felelős személy (esetleg további) sportszerűtlen cselekményt követnek el, akkor azt büntetni kell.

#### RA 9 - „Ha kétséges” alapelvek

Ha az ésszerűség határain belül biztos vagy valamiben, akkor dönts ez alapján – sokkal valószínűbb, hogy helyes döntés születik, mint hogy visszatérjünk a „ha kétséges” alaphelyzethez. Ugyanakkor a „ha kétséges” alapelvek azt a tapasztalatot tükrözik, hogy bizonyos helyzetekben, az egyik lehetőség valószínűbb, mint a másik. Tehát, ha a valószínűbb kimenetelt választjuk, akkor nagyobb valószínűséggel döntesz helyesen, de természetesen ez sem garancia. Ezek az alapelvek nem szolgálhatnak kifogásként a mechanics helytelen használatára.

Fontos megjegyezni, hogy az alább felsorolt alapelvek nem változnak, amikor videóbíró is rendelkezésre áll. A legtöbb esetben rendelkezésre álló videófelvevételek minőségét is figyelembe véve, valószínűleg a videós visszanezések többsége helyben fogja hagyni a pályán hozott döntést, ezért fontos, hogy a pályán hozott döntés a lehető legkorrektebb legyen.

### **Ha kétséges:**

#### **A snap előtt**

1. a támadó csapat játékosai inkább szabályosan a vonalon állnak;
2. a támadó csapat játékosai inkább szabályosan a backfield-en állnak;
3. a védő csapat jelzései inkább szabályosak;
4. a pályát elhagyó játékos inkább a snap előtt hagyta el a pályát;
5. egy csapatidőkérés megelőzi a snap előtti szabálytalanságot (ami miatt nem lehet elsnap-pelni a labdát);
6. az egy másodperces megállásra vonatkozó szabályt egy shift (váltás) után inkább megszegették;
7. játékosok inkább szabályosan mozognak, mint szabálytalanul (illegal motion);
8. **false start inkább, mint szabálytalan mozgás (illegal motion);**
9. **egy jogosult elkapót inkább nem takarnak be a scrimmage vonalon;**
10. **amikor egy B-csapat játékos bemozog a neutrális zónába a snap előtt és ez az A-csapat játékosának reakcióját eredményezi, akkor a mozgása inkább az A-csapat játékosa felé irányul;**
11. **amikor egy B-csapat játékos közvetlenül a scrimmage vonalnál helyezkedik és előre ugrik és ez az A-csapat játékosának reakcióját eredményezi, akkor B-csapat játékos a neutrális zónában volt és őt kell büntetni;**
12. **Amikor egy B-csapat játékos két A-csapat falmebere közötti rést támadja, akkor inkább volt érintkezés, ami egy offside szabálytalanságot eredményez;**
13. **a snapper és az irányító gyors vagy hirtelen mozdulata inkább false start;**

#### **Blokkolás**

14. a back a snap pillanatában inkább nem a tackle-ök vonalán kívül áll;
15. hogy felbomlott-e a szabad blokkolási zóna (free blocking zone, Szabály 2-3-6) vagy a tackle box (Szabály 2-34), akkor inkább még megvan;
16. egy derék alatti blokk inkább azelőtt történt, hogy a labda elhagyta a tackle box-ot, mint utána;
17. a blokk inkább szabályos volt, mint clipping;
18. az érintkezés/kontakt inkább derék alatti, mint derék fölötti (Szabály 2-3-2);
19. egy vakoldali blokk (blind-side block) inkább szabályos, mint szabálytalan;
20. egy block in the back esetén a kontakt inkább a deréknál vagy alatta van, mint derék fölött (Szabály 2-3-4-a);
21. inkább szabályos kézhasználat történt, mint holding vagy szabálytalan kézhasználat (illegal use of hands);

#### **Passzolás**

22. az előre passz inkább sikertelen (incomplete), mint fumble;
23. az előre passz elkapható volt (Szabály 2-19-4);
24. inkább fumble történt, mint előre passz, ha a passzoló a vakoldaláról ütötték meg, vagy ha egy üres kezét látsz előre fele mozogni, más esetben a passzoló inkább eldobta a labdát, mint elvesztette (fumble) (Szabály 2-19-2-c);

25. a passzoló inkább nem szándékosan dobta földre a labdát {azaz nem intentional grounding};
26. a passz az inkább előre felé, mint hátrafelé történik a neutrális zóna mögött (Szabály 2-19-2-a);
27. a passz inkább hátrafelé, mint előre felé történt a neutrális zóna előtt vagy ha nincs neutrális zóna;
28. az előre passz vagy a labda átadása előre (forward hand-off) inkább a neutrális zónában vagy a neutrális zóna mögött történt, mint előtte;
29. az előre passzoló inkább a tackle box-on kívül van (vagy volt már azon kívül);

#### **Birtoklás és érintés**

30. egy elkapás, visszaszerzés (recovery) vagy egy elfogás (interception) inkább sikertelen (Szabály 2-4-3-h)
31. hogy egy labda megérintette-e a földet egy elkapás közben vagy nem, akkor inkább nem érintette meg a földet;
32. szimultán elkapáskor vagy visszaszerzéskor (recovery), annak kell ítélni azt, aki végül birtokolja a labdát;
33. inkább fumble történt, mint hogy egy futó játék véget ért volna;
34. hogy megérintették-e a labdát vagy sem, akkor egy játékos inkább nem érintette meg azt (Szabály 2-11-4);
35. a labdát inkább véletlenül érintették meg, mint szándékosan ütötték vagy rúgták (Szabály 2-11-3, 2-16-1-a és 2-16-1-d);

#### **Rúgások**

36. egy kick-catch interference-szel kapcsolatban a rúgó csapat játékosa (a) belépett a visszahordó elé; (b) megérintette a lehetséges visszahordót mielőtt (vagy azzal egy időben, hogy) az először hozzáért volna a labdához; (c) akadályozta az elkapót, aki olyan pozícióban volt, hogy elkaphassa a rúgást és végül nem kapta el;
37. ha az a rúgás idejéhez közel történik, akkor a B-csapat azon játékosának a szabálytalansága, aki megpróbált odaérni a rúgóhoz, previous spot büntetés-végrehajtást vonjon maga után; míg a B-csapat játékosának azon szabálytalansága, amivel a visszahordást segítették a postscrimmage kick enforcement szabályai szerint legyen végrehajtva;
38. a B-csapat által egy scrimmage rúgás során elkövetett szabálytalanság inkább a rúgás után volt, mint előtte;
39. rúgó inkább a tackle box-on kívül van;
40. inkább nem scrimmage rúgó formáció van;
41. a rúgó csapat játékosa nem törte át a kötelező vonalának síkját;

#### **Élő labda/halott labda**

42. ha kérdéses, akkor a labda inkább halottá vált (Szabály 4-1-3-a);
43. a játékos inkább a pályán belül van, mint a pályán kívül;
44. ha a labdavívót csak egy játékos tartja, akkor a labda élő marad; ha kettő vagy több játékos tartja, akkor a forward progress megállt;
45. egy sportszerűtlen viselkedés (unsportsmanlike conduct) szabálytalanság inkább akkor történt, amikor a labda halott volt, mintsem akkor amikor élő volt;
46. a labda inkább halott volt, mintsem vétlen sípszó volt;

#### **Érintés/kontakt és szabálytalanságok**

47. egy játékos inkább védetlen játékosnak számít (Szabály 2-27-14);
48. a defensive back szabályosan kezdeményezett érintkezést passz esetén;

- 49. a sisakrácsot, az állvédő csatot vagy bármely nyílást a sisakon megragadták és ezután meg-rángatták vagy húzták (Szabály 9-1-8-b);
- 50. inkább roughing, mint running into the kicker szabálytalanság történt (Szabály 9-1-16-a-8);

#### **A célterület közelében**

- 51. inkább touchback történt, mint safety (Szabály 8-5-1-a);
- 52. inkább touchback történt, mint a lendület miatti kivétel;
- 53. a labda inkább a játéktéren vált halottá, mint hogy touchdown lenne;
- 54. hogy egy szabálytalan blokk **vagy más szabálytalan cselekedet** a célterületen belül vagy a játéktéren történt, akkor inkább a játéktéren történt;
- 55. a célterületen vagy a célterület közelében történt labdabirtoklás cseréje után a visszahordás inkább NEM hagyta el a célterületet;
- 56. **B-csapat inkább a saját célterületén kapott el vagy szerzett vissza egy rúgást, mint a játéktéren;**
- 57. **a rúgást inkább B-csapat célterületén belül érintették meg, mint a játéktéren;**
- 58. **ha a célterületen belül van labdabirtoklás cseréje (vagy a lendület szabály érvényes), akkor a visszahordás során a labda inkább NEM hagyta el a célterületet;**

#### **Egyebek**

- 59. inkább kérj időkérést a sérült játékosoknak;
- 60. **egy sérülést inkább a labda lehelyezése előtt vettünk észre;**
- 61. a referee a Szabály 3-4-3 pontját alkalmazza (idővel kapcsolatos sportszerűtlen taktika), ha a mérkőzés-órán 5 percnél kevesebb van hátra egy-egy félidő végén;
- 62. inkább nincs szabálytalanság;
- 63. inkább ne dobj zászlót;
- 64. inkább ne fújj a sípodba.