



KANSAINVÄLISET LIPPUPALLON SÄÄNNÖT 2023

5 vs 5 / kontaktiton

mukaan lukien

7 vs 7 -lippupallo

RANTALIPPUPALLO 4 vs 4
ja SISÄLIPPUPALLO



INTERNATIONAL
FEDERATION
OF AMERICAN FOOTBALL

Tärkeät muutokset

Tämä muutosten luettelo rajoittuu tärkeimpiin avainsanojen mukaan.

- 7 vs 7 lippupallo (suuri kenttä 50 x 30 yd) lisättiin
- Kentän pintavaatimukset lisättiin
- Pelaajapaidan numero 0 on nyt sallittu
- Joukkueen alueen säännöt sallivat joustavuuden sijainnin mukaan
- Housujen ja lippujen määritelmät muuttuneet
- Rikkoutumattomat lasit määriteltä uudelleen
- Syöksymisen määritelmää parannettu
- Aikalisien pituus, lyhentäminen ja käsittely muutettu
- Sääntöjenvastainen potku juoksijalta, sääntöjenvastainen juoksi ja sääntöjenvastainen juoksupeli sisältävät nyt yrityksen menetyksen
- Oman heiton sääntöjenvastainen kosketus koskee nyt kaikkia heittäjiä, ei vain pelinrakentajaa
- Heittävän joukkueen eteenpäin lyöty taaksepäinheitto on uusi virhe
- Juoksijan ja puolustajan välinen kontakti on määriteltä tarkemmin (hyväksytyllä tulkinalla)
- Oman maalin ja takalaittoman täytöntöönpano muutettu
- Lisäpisteyrityksen yli kantavien rangaistusten laajennus
- Rangaistusten yhteenveto jäsenneily uudelleen

Kaikki muutokset on korostettu, jotta ne voidaan tarkistaa. Korostuksessa on käytetty kahta väriä: tummempi, kultainen, osoittaa merkittävät muutokset, vaaleammat, keltaiset, osoittavat kieliasun muutokset. Jos kappale on korostettu, suurin osa sen sisällöstä on uutta.

Tunnustukset

Näiden sääntöjen laatimisessa ovat auttaneet

Markus Agebrink (SWE), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Paul Brownd (NZL), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Kouichirou Hirasawa (JPN), Chris Kämpfe (GER) Stephan Keck (SUI), Matija Klančar (SLO), Matti Mäkäräinen (FIN), Filip Maly (CZE), Daryll Nathaniel (MAS), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Elisey Rodriguez (RUS), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin Thalmann (DEN), Omer Sela (ISR), Sebastian Sudholt (GER), Federico Taborda (COL), Ilja Tersteeg (NED), Mariano Gastón Viotto (CHI), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) ja useat muut heitä auttavat henkilöt, joita ei ole mainittu tässä.

Erityiskiitos heidän lisäpanoksestaan seuraaville: Jed Brookes-Lewis, Chris Kämpfe, Giane Pessoa ja Claes Scherwin Thalmann.

Etusivu: Suunnittelu: Dan Buruiana, Kuva: IFAF.

Kiitoksia kaikille hyödyllisistä kysymyksistä, vihjeistä ja kommenteista näiden vuosien aikana. Jos sinulla on kysyttävää, voit ottaa minuun yhteyttä.

Wolfgang Geyer (AUT), sääntökomitean lippupallovastaava
wolfgang.geyer@americanfootball.sport

Sisältö

Esipuhe	3
Lippupallon käyttäytymissäännöt	4
Lippupallo 5 vs 5	6
Lippupallo 7 vs 7	6
Rantalippupallo	6
Sisälippupallo	6
Kansalliset muutokset (vaihtoehdot)	7
Kenttien mitat	8
Sääntö 1 - Peli, kenttä, pelipallo ja varusteet	10
Sääntö 2 - Määritelmät	13
Sääntö 3 - Puoliajat ja ajanotto	19
Sääntö 4 - Pallo pelissä ja pois pelistä	22
Sääntö 5 - Yrityssarja	23
Sääntö 6 - Potkut	24
Sääntö 7 - Aloituspyöräntö antaminen ja heittäminen	25
Sääntö 8 - Pistesuoritukset	28
Sääntö 9 - Pelaajien käyttäytyminen	30
Sääntö 10 - Rangaistusten täytäntöönpano	32
Sääntö 11 - Erotuomareiden tehtävät	36
Sääntö 12 - Haasteet	38
Rangaistusten yhteenveto	39
Lippupallon viralliset käsimerkit	40
TULKINNAT	42

Esipuhe

IFAF on päivittänyt säännöt parantaakseen lajin turvallisuutta ja pelin laatua sekä selventääkseen sääntöjen tarkoitusta tarvittaessa. Kaikkien sääntömuutosten periaatteena on, että niiden täytyy:

- olla turvallisia osallistujille
- olla sovellettavissa lajin kaikilla tasoilla
- olla valmennettavissa ja erotuomareiden täytäntöönpantavissa
- ylläpitää tasapaino hyökkäyksen ja puolustuksen välillä
- olla kiinnostava katsojille
- olla taloudellisesti vähän vaikuttavia
- säilyttää jotain yhtäläisyyttä IFAFin amerikkalaisen jalkapallon sääntöihin.

Sääntöjen tärkein osa-alue on välttää merkittävää ja vaikuttavaa kontaktia.

Yksi tavoitteista on pitää säännöt mahdollisimman lyhyinä ja yksinkertaisina. Tästä syystä sääntökirja ei ehkä kata kaikkia tilanteita, joita ottelussa voi tapahtua. Pelaajia, valmentajia ja erotuomareita pyydetään tulkitsemaan sääntöjä niiden taustalla olevien periaatteiden mukaisesti.

Lippupallon käyttäytymissäännöt muodostavat merkittävän osan säännöistä.

IFAF pyytää kaikkia jäsenliittoja pelaamaan IFAFin säännöillä, joita on ehkä sovellettu luvussa "Kansalliset muutokset" luetelluilla valinnaisilla muutoksilla.

Nämä säännöt astuvat voimaan 1.5.2023.

Jos näissä suomenkielisissä säännöissä ja alkuperäisissä englanninkielisissä säännöissä on ristiriitoja, englanninkielinen sääntö on voimassa.

Lippupallon käyttäytymissäännöt

Esittely

Lippupallon käyttäytymissäännöt ovat etiikkasääntöjä, jotka tulee lukea ja joita tulee noudattaa huolellisesti. Käyttäytymissäännöt ovat opas pelaajille, valmentajille, erotuomareille ja muille, jotka ovat vastuussa lajin eduista.

Lippupallo on ei-aggressiivinen, kontaktiton mutta kilpailullinen laji. Pelaajilta, valmentajilta, erotuomareilta ja muilta lajiin kuuluvilta edellytetään oikeudenmukaisuutta, urheilullisuutta ja hyvää käytöstä. Lajissa ei ole sijaa epäreilulle taktikoille, epäurheilijamaiselle käyttäytymiselle tai toimille, joilla pyritään vahingoittamaan tai loukkaamaan. Valmentaja tai pelaaja, joka pyrkii saamaan etua tahallisesti kiertämällä sääntöjä tai jättämällä niitä noudattamatta, ei sovellu lippupalloon.

Sääntökirja pyrkii kieltämään kaikenlaisen tarpeettoman kontaktin, epäreilun taktikoinnin ja epäurheilijamaisen käyttäytymisen, mutta säännöt eivät voi kattaa kaikkia potentiaalisia tilanteita. Paras eettinen standardi voidaan ylläpitää vain valmentajien, pelaajien ja erotuomareiden parhaalla toiminnalla.

Valmennusetiikka

Pelaajien valmentamista tahallaan rikkomaan sääntöjä ei voi puolustaa. Tahalliseen kontaktiin, tähtäämiseen tai häirintään valmentaminen heikentää pelaajien luonnetta sen vahvistamisen asemesta. Tällaiset ohjeet eivät ole ainoastaan epäreiluja vastustajia kohtaan vaan heikentävät myös valmentajan huostaan uskottujen pelaajien luottamusta, eikä niillä ole sijaa tässä lajissa. Valmentajien tulee toiminnassaan hallinnassaan olevien pelaajien kanssa aina huomioida vaikutuksensa, joka hänellä on, olipa se hyvää tai huonoa. pelaajien ei tule koskaan asettaa voiton arvoa suuremmaksi kuin pelaajiensa luonne ja etiikka. Pelaajien turvallisuus ja hyvinvointi tulee olla aina valmentajalla etusijalla, eikä niitä saa koskaan uhrata millekään henkilökohtaiselle arvolle tai itsekkäälle maineelle.

Opettaessaan lippupalloa valmentajan on tiedettävä, että on olemassa sääntöjä, jotka on suunniteltu suojelemaan pelaajaa ja antamaan yleiset normit voittajan ja häviäjän määrittämiseen. Yrityksillä kiertää näitä sääntöjä tai käyttää vastustajaa epäreilusti hyväkseen tai tahallisilla epäurheilijamaisilla toimilla ei ole sijaa lajissa, eikä näiden opettamiseen syylistyvällä valmentajalla ole oikeutta kutsua itseään valmentajaksi. Valmentajan tulee näyttää esimerkkiä voittamalla ilman mahtailua ja häviämällä ilman katkeruutta. Näitä periaatteita noudattavan valmentajan ei tarvitse pelätä epäonnistumista, koska valmentajan menestys loppujen lopuksi mitataan kunnioituksella, jonka hän ansaitsee pelaajiltaan ja vastustajiltaan.

Urheilullisuus

Pelaaja tai valmentaja, joka tahallisesti rikkoo sääntöä tai syyllistyy epäreiluun pelaamiseen tai epäurheilijamaiseen käyttäytymiseen riippumatta siitä, rangaistaanko häntä siitä, heikentää lajin hyvää mainetta.

Pelaajien, valmentajien ja erotuomareiden tulee korostaa kontaktin vastustajaan ottamisen välttämistä.

Loukkaantumisen näyttelemisen mistään syystä on epäeettistä. Loukkaantuneelle pelaajalle on annettava kaikki suoja sääntöjen mukaan, mutta loukkaantumisen näyttelemisen on epäreilua ja epäurheilijamaista ja rikkoo sääntöjen henkeä.

Joukkuekaverille, vastustajalle tai erotuomarille puhuminen tavalla, joka on halventavaa, vulgaaria, ilkeämielistä tai "suunsoittoa" tai jonka tavoitteena on saada fyysinen vaste tai saada vastustaja verbaalisesti nolattua, on sääntöjenvastaista. Valmentajia kehoitetaan keskustelemaan tästä käyttäytymisestä säännöllisesti ja tukemaan erotuomareiden kaikkia toimia sen hallitsemiseksi. Kun erotuomarit määräävät rangaistuksen tai tekevät muun ratkaisun, he ainoastaan toimivat erotuomarina niin hyvin kuin pystyvät. He ovat kentällä valvoakseen lippupallopeliä, heidän päätöksensä ovat lopullisia ja nämä tulee pelaajien ja valmentajien hyväksyä.

Erotuomarille halventavien kommenttien tekeminen ottelun aikana tai sellaiseen käyttäytymiseen ryhtyminen, joka saattaa saada pelaajat tai katsojat asettumaan erotuomareita vastaan, rikkoo sääntöjä ja tulee pitää käytöksenä, joka ei sovellu lajiin osallistuvalle.

Periaatteet

Sääntöjen tärkein periaate on välttää merkittävää ja vaikuttavaa kontaktia.

Tämän periaatteen ensimmäinen tärkeä osa-alue on tehdä lipuista helppo kohde. Juoksija ei saa käyttää mitään muuta kuin sääntöjenmukaisia lippuja ja sääntöjenmukaista taktiikkaa (esimerkiksi pyörähtämistä) estääkseen vastustajaa pääsemästä hänen lippuihinsa. Vastaavasti liputtajan on pyrittävä parhaansa mukaan minimoimaan kontakti liputtaessaan vastustajaa.

Tämän periaatteen toinen tärkeä osa-alue on oikeus paikkaan ja oikeus reittiin, jotka määrittävät, kenen vastuulla on välttää kontaktia. Yleissääntönä on, että hyökkäyksellä on prioriteetti siihen asti, kunnes pallo heitetään tai ojennetaan, ja puolustuksella sen jälkeen. Vastaavasti kontaktin välttämisvastuu on vastustajan pelaajalla.

Joitakin muita periaatteita ovat seuraavat:

Blitzaaja uhraa lähtöasentonsa nostamalla toisen kätensä saadakseen oikeuden reittiin.

Hyökkäyksen tulee laskea blitzaajan väylä ja antaa hänelle oikeuden reittiin ja pyrkiä olemaan häiritsemättä häntä.

Juoksijan on laskettava puolustajan toiminta pyrkiäkseen välttämään kontaktia.

Taaksepäinheittojen rajoitukset ovat olemassa rugbyyn kaltaisen pelin välttämiseksi.

Rangaistukset ja niiden täytäntöönpano eivät ole täydellisiä. Ne ovat tasapainossa käytännöllisen yksinkertaisuuden ja reilun oikeuden välillä.

Varusteet

Edun hankkiminen käyttämällä leveälahkeisia housuja tai naamioimalla liput on epäreilua.

Sellaisten housujen, joissa on raitoja tai eri värejä, tai sellaisten lippujen, jotka eivät selvästi erotu pelaajan housuista, käyttäminen asettaa vastustajan epäreiluun asemaan. Erotuomarit rankaisevat yrityksen saada etua sääntöjenvastaisilla varusteilla, ja valmentajien ja pelaajien tulee ajatella, miltä se saa heidän luonteensa näyttämään.

Joukkuetta, jolla on sääntöjen mukaan täydelliset varusteet (pelipaidat, housut ja liput), tulee arvostaa enemmän kuin joukkuetta, joka uhraa sääntöjen noudattamisen estetiikalle.

Oikeus reittiin

Oikeus reittiin (ja oikeus paikkaan) on laadittu antamaan kummallekin puolelle mahdollisuus pelata reilusti ja välttää tarpeetonta kontaktia. Tätä oikeutta ei tule käyttää väärin aiheuttamaan kontakti tai tähtäämällä vastustajaan pakottamaan tämä reagoimaan tai tahallisesti rajoittamaan pelaajan sääntöjenmukaista liikkumistilaa. Vastustajan sääntöjenmukaisen toiminnan häiritsemisen välttämistä edellytetään ja odotetaan. Tahallinen kontakti vastustajaan, myös silloin kun pelaajalla on oikeus reittiin, on rangaistavaa.

Lääkeaineet

Muiden kuin hoitavien lääkeaineiden käyttö ei sovi amatööriurheiluun ja on siten kiellettyä.

Valmentaja ei missään tapauksessa saa valtuuttaa pelaajien ja muiden hallinnassaan olevien henkilöiden lääkeaineiden käyttöä. Lääkkeitä, piristysaineita ja muita lääkeaineita tulee käyttää vain lääkärin valtuutuksella ja valvonnassa. Valmentajien tulee muistaa, että pelaajien lääkeaineiden väärinkäytön tahallinen huomiotta jättäminen tulkitaan sen tukemiseksi.

Valmentajien tulee tuntea IFAFin lääkeaineita koskeva käytäntö ja toteuttaa se.

Lippupallo 5 vs 5 (normaali kenttä 50 x 25 yd) NORMAALI TYYLI

IFAFin lippupallosäännöt perustuvat amerikkalaisen jalkapallon sääntöihin, mutta ovat lyhyitä ja selkeitä. Näiden sääntöjen rakenne seuraa amerikkalaisen jalkapallon sääntökirjan rakennetta, mutta sääntöjen numerointi eivät aina vastaa toisiaan. Lippupallon sääntökirja kattaa kaiken lippupallon pelaamiseen tarvittavan amerikkalaisen jalkapallon sääntöihin viittaamatta. Vaikka koko asiakirjassa on 65 sivua, lajin ymmärtämisen pääosat muodostavat siitä alle puolet.

Lippupallossa on useita lisämäärytyksiä (juoksukieltoalueet, puolikenttä, blitzaaaja, suojaaminen, kontakti, tähtääminen, liputtaminen, lipunsuojaus, hyppääminen, niiaaminen, pyörähtäminen, syöksyminen, oikeus paikkaan, oikeus reittiin) ja niihin liittyvät säännöt. Toisaalta lajissa ei ole kypäriä, suojuksia, potkuja (aloituspotkua, lentopotkua, potkumaalia), blokkamista tai taklaamista. Tämä kaikki tekee lippupallosta samankaltaisen mutta eri urheilulajin, jossa nopeudet ovat suuremmat mutta jossa tapahtuu vähemmän loukkaantumisia. Yleisesti ottaen lippupalloa pidetään nopeana heittopainotteisena lajina.

Lippupallo on kontaktitonta. Blokkaminen, taklaaminen ja potkaiseminen on kiellettyä.

Lippupallo 7 vs 7 (suuri kenttä 50 x 30 yd)

7 vs 7 lippupalloa pelataan samoilla säännöillä kuin lippupalloa seuraavin muutoksin:

- Sääntö 1-1-1 Pelikenttä levennetään 30 jaardiin.
- Sääntö 1-1-1 Joukkueissa on enintään 7 pelaajaa. Joukkueen pelaajaluettelossa on enintään 20 pelaajaa. Säännöissä olevat viittaukset näihin lukuihin tulee täydentää.

Rantalippupallo 4 vs 4 (pieni kenttä 25 x 25 yd)

Rantalippupalloa pelataan samoilla säännöillä kuin lippupalloa seuraavin muutoksin:

- Sääntö 1-1-1 Pelikentän pituus lyhennetään 25 jaardiin ilman keskiviivaa.
- Sääntö 1-1-1 Viivojen leveys: 2 tuumaa (5 cm), kenttämerkinnät tehdään yhtenäisillä nauhoilla.
- Sääntö 1-1-1 Joukkueissa on enintään 4 pelaajaa. Joukkueen pelaajaluettelossa on enintään 10 pelaajaa. Säännöissä olevat viittaukset näihin lukuihin tulee täydentää.
- Sääntö 1-3-2 Kaikki jalkineet ovat sääntöjenvastaisia.
- Sääntö 3-1-1 Palo pannaan ensin peliin aloitussyötöllä omalta 1 jaardin linjalta.
- Sääntö 3-2-1 Ottelun kokonaisaika on 30 minuuttia, jaettuna kahteen 15 minuutin puoliaikaan.
- Sääntö 3-2-5 Jakso, jolloin Säännön 3-2-5 ajanottorajoitukset ovat voimassa, lyhennetään 1 minuuttiin.
- Sääntö 3-3-4 Joukkueen aikalisä on pituudeltaan enintään 30 sekuntia.
- Sääntö 7-1-3 Heittoon käytettävä aikaraja lyhennetään 5 sekuntiin.
- Sääntö 7-1-4 Blitzausetaisyys lyhennetään 5 jaardiin.
- Sääntö 8-3-3 Vastustaja panee pallon peliin lisäpisteyrityksen jälkeen omalta 1 jaardin linjaltaan.
- Sääntö 8-4-2 Oman maalin jälkeen pisteet tehnyt joukkue panee pallon peliin omalta 1 jaardin linjaltaan.
- Sääntö 8-5-2 Takalaittoman jälkeen puolustus panee pallon peliin omalta 1 jaardin linjaltaan.

Sisälippupallo (mikä tahansa tyyli)

Sisälippupallo-ottelut pelataan samoilla säännöillä kuin rantalippupallo tai, jos tilat ovat riittävän suuret, samoilla säännöillä kuin lippupallo tai 7 vs 7 lippupallo.

Sisälippupallon kentän mitat ovat mahdollisimman yhteneväiset käytettävien sääntöjen kanssa. Merkinnät tehdään kartioilla ja merkkitolpilla. Varoalueet vaaditaan silti. Tiloihin sopivat jalkineet ovat sallittuja.

Kansalliset muutokset (vaihtoehdot)

Kansallisten muutosten avulla hallinnointielimet voivat ottaa käyttöön tiettyjä sääntömuutoksia organisaation joustavuuden vuoksi ja samalla säilyttää sääntöjen pääelementit. Ottelun, turnauksen tai sarjan järjestäjä voi muuttaa sääntöjä seuraavasti:

Lippupallo ja 7 vs 7 lippupallo:

- Sääntö 1-1-1 Kentän mittoja voidaan muuttaa pelipaikan tai pelaajien iän mukaan.
Pelikentän puolikkaan pituutta ja leveyttä voidaan yhtenäisesti kasvattaa tai pienentää enintään viisi jaardia. Pituuden muutos tehdään kummallekin kenttäpuoliskolle (esimerkiksi, jos 2,5 jaardia lisätään, kumpikin kenttäpuolisko on pituudeltaan 27,5 jaardia plus maalialueet).
HUOMAUTUS: Normaalin kentän enimmäiskoko on 60 yd (54,90 m) x 30 yd (27,45 m) ja vähimmäiskoko on 40 yd (36,60 m) x 20 yd (18,30 m). Suuren kentän enimmäisleveys on 35 yd (32,05 m) ja vähimmäisleveys on 25 yd (22,90 m).
Kummankin kenttäpuolikkaan mittasuhteiden tulisi muodostaa neliö tai vastaava suorakulmio 7 vs 7 lippupallossa.
Maalialueita voidaan lyhentää 8 jaardiin (7,30 m)
Varoalueita ei saa muuttaa.
- Sääntö 1-1-1 Vähimmäisvaatimus kentän viivoiksi on sivurajat, maaliviivat ja päätyviiva.
Sääntö 1-1-1 Maalialueen tolpat ja kenttämerkit ovat vain suosituksia.
Sääntö 1-1-1 Yritystaulu on vain suositus.
Sääntö 1-1-1 Tulostaulu on vain suositus.
Sääntö 1-1-1 Joukkueissa voi olla yli 15 pelaajaa.
Sääntö 1-1-1 Joukkueessa voi olla eri sukupuolta olevia pelaajia.
Sääntö 1-1-4 Erotuomareiden käyttö on vain suositus.
Sääntö 1-2-1 Pelipallojen ei tarvitse olla nahkaa.
Sääntö 1-2-2 Sekajoukkuepeleissä voidaan käyttää nuorten pallokokoa.
Sääntö 1-3-1 Nuorten otteluissa ja juniortotteluissa lippuvöiden ei tarvitse olla imukupilla varustettuja.
Sääntö 1-3-1 Hammassuoja voidaan määrittää pakolliseksi.
Sääntö 1-3-2 Päähineet voidaan sallia, jos ne eivät vaaranna tai loukkaa muita pelaajia.
Sääntö 3-1-4 Turnauksen järjestäjä voi päättää joukkueiden järjestyksen, jos tasatilanteiden ratkaistujärjestelmää ei pidetä sopivana, mutta virallisesti määritettyä järjestelmää suositellaan vahvasti sen oikeudenmukaisuuden ja helppokäyttöisyyden vuoksi.
Sääntö 3-2-1 Ottelu-aikaa voidaan muuttaa kilpailutason tai pelaajien iän vuoksi.
Sääntö 3-2-5 Jakso, jossa Säännön 3-2-5 aikarajoitukset ovat voimassa, voidaan lyhentää kahdesta minuutista yhteen minuuttiin.
Sääntö 3-3-2 Aikalisien määrää voidaan muuttaa.

Rantalippupallo (lippupallon muutosten lisäksi):

- Sääntö 1-1-1 Kentän mittoja voidaan muuttaa pelipaikan tai pelaajien iän mukaan samalla tavalla kuin lippupallossa.
HUOMAUTUS: Pienen kentän enimmäiskoko on 30 x 30 yd (27,45 m) ja vähimmäiskoko on 20 x 20 yd (18,30 m).
- Sääntö 1-1-1 Kenttä voidaan merkitä maalialueen tolilla tai kenttämerkeillä.
Sääntö 1-1-1 Joukkueissa voi olla yli 10 pelaajaa.
Sääntö 5-1-1 Yritysten määrä voidaan vähentää kolmeen.

Muita sääntöjä ei saa muuttaa kilpailusarjan otteluissa.

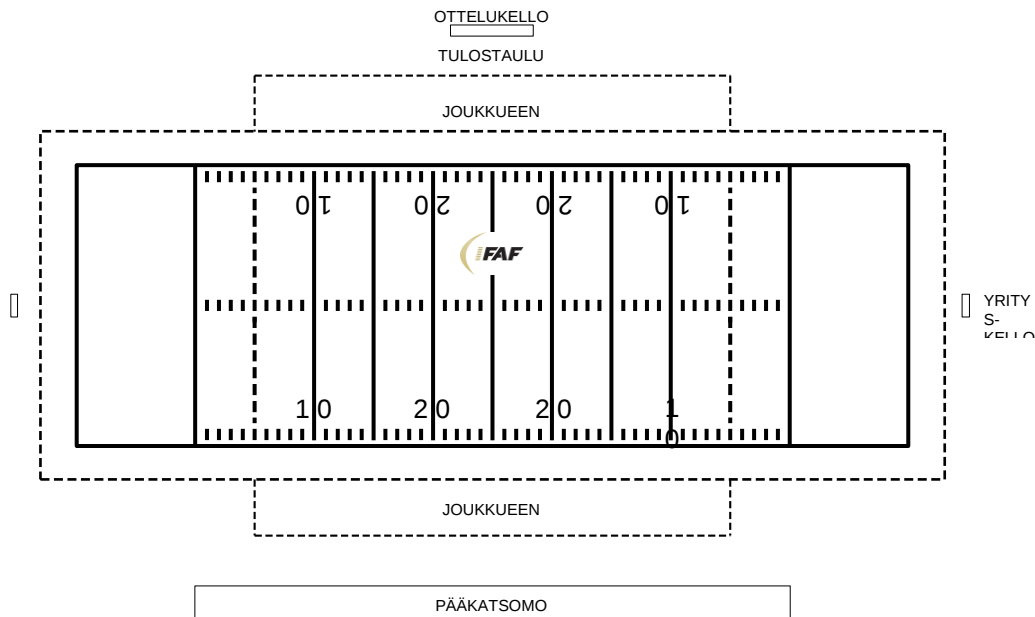
Suosittellemme, ettei näitä sääntöjä muuteta, mikä muuttaisi pelin luonnetta ystävyysotteluissa.

Kaikki sivurajojen 10 risteyskohtaa puolenkentän, maaliviivojen ja päätyviivojen kanssa merkitään tolilla, eikä pitkittäisakselin kohdalla tarvita kiekkomerkkiä.

Keskiviivalla on IFAF-logo, jonka vähimmäispituus on 5 jaardia.

Pääkatsomoa vastapäätä on alaspäin laskeva kello. Tämä on vähintään 1 jaardin (0,90 m) etäisyydellä varoalueesta. Kentällä olevat erotuomarit mittaavat virallista aikaa, ja näkyvä kello korjataan tarvittaessa. Ottelukello yhdistetään tulostauluun, jossa voi näkyä lisätietoja, kuten joukkueiden nimet, aikalisät, yritys ja edettävä matka.

Kentän kummassakin päässä on 25 sekuntia alaspäin laskeva yrityskello. Nämä kellot sijoitetaan pitkittäisakselille ainakin 1 jaardin (0,90 m) päähän varoalueesta mutta ei yli 5 jaardin (4,50 m) päähän päätyrajasta, ja ne ovat 2–5 jaardia (1,80–4,50 m) maan pinnasta.



Rantalippupallo:

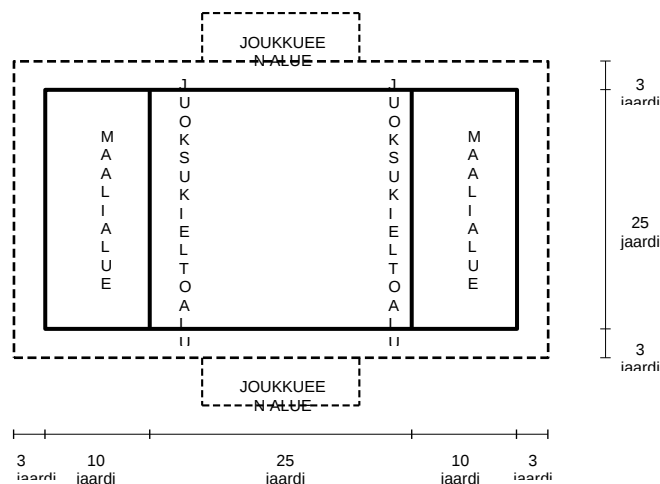
Pinnan tulisi olla hiekkaa, eikä sen tarvitse olla kiinteä.

Pelialue: pituus 25 jaardia (22,90 m), minkä lisäksi maalialueet 10 jaardia (9,15 m), leveys 25 jaardia (22,90 m).

Vaadittava kokonaisalue pelikentälle mukaan lukien varoalueet: 51 jaardia (46,70 m) x 31 jaardia (28,40 m).

Viivojen paksuus: 2 tuumaa (5 cm), kenttämerkinnät tehdään yhtenäisillä nauhoilla, jotka on kiinnitetty maahan litteäpäisillä piikeillä. Lippupallon varoalueet.

Juoksukieltoalue merkitty kiekkoilla.



Kansainvälisissä mestaruusotteluissa ei tarvita lisämerkintöjä, mutta niissä käytetään tolppia kiekon sijaan ja niissä on ottelukello, yrityskello ja pistetaulu.

SÄÄNTÖ 1

Peli, kenttä, pelipallo ja varusteet

OSA 1. Yleistä

ARTIKLA 1. Ottelu

Ottelu pelataan virallista pelipalloa käyttäen suorakulmion muotoisella kentällä kahden joukkueen välillä, joilla kummallakin on kentällä enintään viisi pelaajaa yhtäikaa. Tarkemmat tiedot ovat kohdassa **Kenttien mitat**.

Joukkueet voivat pelata vajaamiehityksellä. Jos joukkueesta puuttuu useampi kuin yksi pelaaja, joukkueen katsotaan luovuttaneen ottelun.

Joukkueen pelaavassa kokoonpanossa saa olla enintään 15 pelaajaa (5 kentällä ja 10 vaihdossa). Joukkueen tulee koostua samaa sukupuolta olevista pelaajista.

ARTIKLA 2. Voittanut joukkue ja lopputulos

Molemmat joukkueet saavat mahdollisuuksia edetä vastustajan maalialueelle pallon kanssa juoksemalla tai heittämällä. Joukkueet saavat pisteitä sääntöjen mukaisesti ja joukkue, jolla on enemmän tehtyjä pisteitä ottelun päättyessä (mukaan lukien mahdollinen hyökkäyskilpailu) on ottelun voittaja.

ARTIKLA 3. Valvonta

Ottelu pelataan kahden tai useamman erotuomarin valvonnassa.

ARTIKLA 4. Kapteenit ja valmentajat

Kummankin joukkueen tulee nimetä päätuomarille enintään kaksi pelaajaa kapteeneiksi ja enintään kaksi henkilöä valmentajaksi.

Vain nämä kapteenit ja valmentajat voivat esittää päätuomarille kysymyksiä sääntöselvennyksistä, tehdä päätöksiä joukkueensa puolesta tai pyytää haastetta.

OSA 2. Pelipallo

ARTIKLA 1. Määritelmät

Pelipallon koostuu neljästä kokokuvailla varustetusta nahkapaneelistä jonka väri on ruskea, jossa on kahdeksan tasavälein olevaa nauhaa ja jonka kunto on uusi tai melko uusi, eikä sitä saa olla muunneltu. Pallo on ellipsoidisferoidi, joka täyttää säädetyt mitat ja joka on täytetty paineeseen 12,5–13,5 psi (0,85–0,95 bar).



Mitat	Normaali	Nuoriso	Juniori
Pituus	11,00–11,50 tuumaa (27,9–29,2 cm)	10,50–11,00 tuumaa (26,7–27,9 cm)	10,25–10,75 tuumaa (26,0–27,3 cm)
Ympärysmitta pituussuunnassa	27,00–28,00 tuumaa (68,6–71,1 cm)	26,00–27,00 tuumaa (66,0–68,6 cm)	25,00–26,00 tuumaa (63,5–66,0 cm)
Halkaisija	6,25–6,75 tuumaa (15,9–17,2 cm)	6,00–6,50 tuumaa (15,2–16,5 cm)	5,75–6,25 tuumaa (14,6–15,9 cm)
Ympärysmitta poikkisuunnassa	20,00–21,00 tuumaa (50,8–53,3 cm)	19,00–20,00 tuumaa (48,3–50,8 cm)	18,00–19,00 tuumaa (45,7–48,3 cm)
Paino	14–15 unssia (400–425 g)	12–13 unssia (340–370 g)	11–12 unssia (310–340 g)

Kumpikin joukkue käyttää omaa sääntöjenmukaista palloaan. Palloon saa merkitä omistavan joukkueen.

ARTIKLA 2. Koot

Miesten tai sekajoukkueiden otteluissa käytetään normaalikokoista palloa.

Naisten otteluissa käytetään nuorten pallokokoa.

Alle 16-vuotiaiden nuorten ottelussa käytetään nuorten pallokokoa. Pallojen ei tarvitse olla nahkaa.

Alle 13-vuotiaiden nuorten ottelussa käytetään juniorikokoja. Pallojen ei tarvitse olla nahkaa.

OSA 3. Varusteet

ARTIKLA 1. Pakollinen varustus

Joukkueilla tulee olla eriväriset paidat. Jos joukkueilla on samankaltaiset pelipaidat, kotijoukkue voi valita kumpi joukkue vaihtaa paidat.

- Joukkueen pelaajilla tulee olla väriltään, leikkaukseltaan ja malliltaan samanlaiset pelipaidat. Paitojen tulee olla täysimittaisia ja helmojen housujen sisällä. Paidoissa tulee olla vähintään 6 tuumaa (15 cm) korkeat arabialaiset numerot selässä. Joukkueen pelaajilla tulee olla toisistaan eroavat kokonaisluvut välillä 0–99. Pelipaitoja ei saa sitoa tai teipata.
- Joukkueen pelaajilla tulee olla väriltään samanlaiset housut tai shortsit **tuotemerkkejä logoja tai numeroita lukuun ottamatta. Nämä ovat kunkin jalan etuosassa ja niiden enimmäiskoko on 4×4 tuumaa (10×10 cm).** Housuissa ei saa olla taskuja, neppareita tai muita aukkoja. Pelaajat eivät saa teipata tai korjata housuja tai shortseja vastaamaan näitä sääntöjä. Hameet on kielletty.

Joukkueen pelaajilla tulee olla tiukasti päälle puettu lippuvyö, jossa on kaksi identtistä imukuppilippua. Pelaajan tulee tehdä kaikkensa, jotta **pelaajan lantion kummallakin sivulla** on yksi lippu.

Imukuppien tulee osoittaa alaspäin ja ulospäin.

Lippujen tulee olla selvästi näkyvillä, roikkua vapaasti eikä niitä saa peittää asustuksella.

Kaikkien värien on erotuttava housujen **väristä.**

Lippuja ja imukuppeja ei saa rasvata, liimata tai muuntaa millään tavalla. Pelaaja, jonka todetaan tahallisesti muunnelleen lippuja, suljetaan ottelusta. **HT 1-3-1-I-IV**

- Jos suunsisäistä hammassuojaa käytetään, sen tulee olla värillinen eikä mikään sen osa saa tulla ulos suusta enempää kuin 0,5 tuumaa (1,25 cm). Hammassuojien käyttö on erittäin suositeltavaa.

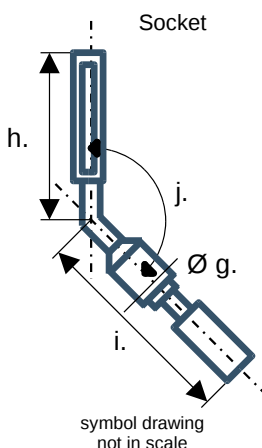
ARTIKLA 2. Lipun määritelmät

Liput ja imukupit valmistetaan samanvärisestä yhtenäisestä materiaalista, jossa ei ole teräviä reunoja.

Kaikkien parametrien tulee olla voimassa lämpötilassa 0 °C–30 °C (32 °F–86 °F).

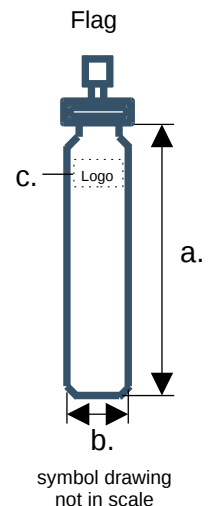
Lippu:

- Pituus imukupista: 15–16 tuumaa (38,1–40,6 cm).
- Leveys: 1,8–2,0 tuumaa (4,6–5,1 cm).
- Logo tai tuotemerkki: enimmäiskoko 2 × 3 tuumaa (5,1 × 7,6 cm) imukuppia lähimpänä olevassa neljänneksessä.
- Paksuus: 0,02–0,10 tuumaa (0,5–2,5 mm).
- Paino: vähintään 0,4 oz (11 g) ilman imukuppia.
- Vetovastus: vähintään 300 N (67 lbf) **imukuppiin kiinnitettynä** (vastaa 30 kg:n (66 lb) painoa).



Imukuppi: (äänekäs)

- Ulkohalkaisija: 0,7–2,0 tuumaa (1,8–2,5 cm).
- Pituus, vyöosa: yläosasta kulmaan 1,4–1,6 tuumaa (3,6–4,1 cm) akselin suuntaisesti.
- Pituus, lippuosa: yläosasta kulmaan 2,4–2,6 tuumaa (6,1–6,6 cm) akselin suuntaisesti.
- Kulman kulma: 130–140 astetta
- Vetovoima: enintään 100 N (22 lbf) aikuisten otteluissa (miehet, naiset, sekajoukkue), enintään 50 N (11 lbf) kaikissa muissa otteluissa (vastaa 10/5 kg:n eli 22/11 paunan massaa).



HUOMAUTUS: Jos käytetään tarranauhaa tai muuta kiinnitystä käyttäviä lippuja, lippujen määritykset on silti täytettävä ja kiinnityksen tulee irrota enimmäisvoimalla 50 N (11 lbf).

ARTIKLA 3. Sääntöjenvastainen varustus

- a. Pelikengät, joiden nappulat ovat yli 0,5 tuumaa (1,25 cm), jotka ovat terävänappulaiset tai jotka on tehty mistä tahansa metallin tyyppisestä materiaalista.
- b. Mitkä tahansa hartiasuojukset, kypärät tai päähineet (lippalakit, huput, huivit ja vastaavat).
- c. Mitkä tahansa suojukset, jotka vaarantavat muita pelaajia. (esimerkiksi teräväreunaiset polvituet).
- d. Kaikenlaiset lasit ja kehykset, jotka on valmistettu mahdollisesti sirpaloituvasta materiaalista.
HUOMAUTUS: Saatavilla on sertifioituja standardinmukaisia urheilulaseja, jotka on valmistettu synteettisestä materiaalista.
- e. Korut tulee poistaa tai peittää kokonaan.
- f. Peliasun liitännäiset, kuten pyyhkeet tai käsienlämmittimet.
- g. Tartuntaa parantava materiaali, maali, rasva tai muu liukastava aine pelaajan varusteissa tai pelaajassa, vaatetuksessa tai muussa vaikuttaen palloon tai vastustajaan.
- h. Elektroniset, mekaaniset tai muut viestintävälineet, joilla on tarkoitus kommunikoida valmentajan tai muun henkilön kanssa.

ARTIKLA 4. Joukkueen vakuutus

Ennen ottelua kumpikin joukkue antaa pelaajaluettelon päätuomarille ja antaa vakuutuksen siitä, että kaikilla pelaajilla on pakollinen varustus ja että pelaajat tietävät mitkä varusteet ovat sääntöjenvastaisia.

SÄÄNTÖ 2

Määritelmät

OSA 1. Alueet ja viivoitukset

ARTIKLA 1. Kenttä

Kenttä on alue, joka kattaa varoalueet ja niiden sisäpuolisen alueen sekä näiden yläpuolella olevan tilan.

ARTIKLA 2. Pelikenttä

Pelikenttä on alue sivu- ja päätyrajojen sisällä lukuun ottamatta maalialueita.

ARTIKLA 3. Maalialueet

Maalialueet ovat 10 jaardin alueet pelikentän molemmissa päädyissä, maali ja päätyviivojen välissä.

ARTIKLA 4. Juoksukieltoalueet

Juoksukieltoalueet ovat 5 jaardin alueet ennen maaliviivaa pelikentän molemmissa päädyissä.

ARTIKLA 5. Maaliviivat

Maaliviivat, yksi molemmilla joukkueilla, ovat molemmissa päissä pelikenttää. Maaliviivat ja maalialueen merkit ovat osa maalialuetta. Maaliviiva on osa pystysuoraa seinämää, joka erottaa maalialueen pelikentästä ja joka jatkuu sivurajojen ulkopuolelle. Joukkueen maaliviiva on se, jota se puolustaa.

ARTIKLA 6. Keskiviiva

Maaliviivojen välinen keskikohta on keskiviiva. Keskiviivan keskikohta on uuden yrityssarjan tavoitelinja, tätä kutsutaan vastedes termillä puolikenttä.

ARTIKLA 7. Sisällä ja ulkona

Sivurajojen ja päätyviivojen sisällä oleva alue on sisällä. Kaikki muut alueet ovat ulkona.

ARTIKLA 8. Joukkueen alueet

Joukkueen **alueet** ovat varoalueen ulkopuolella (3 jaardia sivurajasta) ja **viiden jaardin viivojen** välissä sivurajan suuntaisesti. Joukkueiden alueiden syvyys on 5 jaardia (4,58 m).

Jos joukkueen alue tulisi varoalueelle, se siirretään muualle.

Jos tilan rajallisuuden vuoksi joukkueiden alueet on siirrettävä normaaleista paikoistaan, kumpakin joukkuetta tulee kohdella yhdenvertaisesti. Kummankin joukkueen alueen pinta-alan tulee olla likimain samankokoinen, niiden pitää olla kentän läheisyydessä näköalueella ja niiden välinen väli on oltava vähintään 10 jaardia (9,15 m).

Kun joukkueen alueet ovat samalla puolella kenttää, kummankin joukkueen valmentajat saavat toimia omalla alueellaan sekä käyttää varoaluetta oman joukkueensa alueen ja kentän toisen pään 5 jaardin linjan välillä.

Kun joukkueet ovat muualla, kummankin joukkueen valmentajat saavat toimia sivurajalla varoalueen ulkopuolella kentän vastakkaisten päisen 5 jaardin linjojen välissä tai, jos tilaa ei ole tarpeeksi, valmentajien voidaan sallia toimia vastakkaisten puolten valoalueella.

Joukkueen alueella saa käyttää elektronisia laitteita (kuulokemikrofoneja, videokameroita, älypuhelimia jne.)

OSA 2. Joukkue ja pelaajamääritykset

ARTIKLA 1. Hyökkäys ja puolustus

Hyökkäys on se joukkue, joka laittaa pallon peliin aloitussyötöllä. Puolustus on sen vastustajajoukkue.

Hyökkäävän joukkueen pelaaja on joko aloitussyötön antaja, juoksija tai heiton vastaanottaja. Puolustavan joukkueen pelaaja on joko blitzaaja, painostaja tai puolustaja.

ARTIKLA 2. Aloitussyötön antaja

Aloitussyötön antaja on hyökkäyksen pelaaja, joka antaa aloitussyötön.

ARTIKLA 3. Pelinrakentaja

Pelinrakentaja on hyökkäyksen pelaaja, joka ensimmäiseksi saa pallon haltuunsa aloitussyötön jälkeen. Hän on myös ensimmäinen juoksija.

ARTIKLA 4. Heittäjä

Heittäjä on juoksija, joka heittää sääntöjenmukaisen heiton.

ARTIKLA 5. Juoksija

Juoksija on pelaaja, jolla on pelissä oleva pallo hallussaan.

ARTIKLA 6. Blitzaaja

Puolustuksen pelaaja, jonka koko vartalo on aloitussyöttöhetkellä vähintään seitsemän jaardin päässä aloituslinjasta, voi ilmoittaa itsensä blitzaajaksi antamalla sääntöjenmukaisen käsimerkin nostamalla yhden käden selkeästi pään yläpuolelle ainakin aloitussyöttöä edeltävän sekunnin ajan. Tämä myöntää hänelle oikeuden reittiin, joka ylittää yleisen hyökkäyksen oikeuden reittiin, koska hän ajaa juoksijaa takaa.

Blitzaajan juoksun tulee tapahtua välittömästi aloitussyötön jälkeen nopeasti ja suoraan kohti paikkaa, jossa pelinrakentaja ottaa vastaan aloitussyötön, jotta hän saa pidettyä oikeuden reittiin. Jos blitzaaja juoksee viiveellä tai hidastellen, suuntaa muuhun pisteeseen, vaihtaa suuntaa juoksun aikana tai ei lähde pelinrakentajaa kohti, hän menettää oikeuden reittiin mutta voi osallistua peliin kuten muutkin puolustajat.

Jos blitzaajan on vaihdettava suuntaansa hyökkäyksen virheen (suojaaminen) vuoksi, blitzaaja ei menetä oikeuttaan reittiin jatkaessaan etenemistään suoraan paikkaan, jossa pelinrakentaja otti aloitussyötön vastaan.

Puolustaja, joka ei anna merkkiä ja joka sääntöjenmukaisesti ylittää aloituslinjan, on painostaja.

ARTIKLA 7. Ulkona

Pelaaja on ulkona kentältä, jos vartalon mikä tahansa osa koskee mitä tahansa kentältä ulkona olevaa, lukuun ottamatta toista pelaajaa tai erotuomaria. Pallo, joka ei ole pelaajan hallussa, on ulkona, kun se koskettaa mitä tahansa ulkona olevaa.

ARTIKLA 8. Ottelusta suljettu pelaaja

Ottelusta suljettu pelaaja on pelaaja, joka ei voi enää sääntöjen mukaisesti ottaa osaa peliin.

ARTIKLA 9. Kotijoukkue

Jos kumpikaan joukkue ei pelaa kotikentällään tai turnauksissa, joissa on useita joukkueita, ensimmäiseksi ilmoitettu joukkue on kotijoukkue ja jälkimmäinen on vierasjoukkue.

OSA 3. Yritys, aloituslinja ja pelin luokittelu

ARTIKLA 1. Yritys

Yritys on ottelun osa, joka alkaa sääntöjen mukaisella aloitussyötöllä pallon tultua pelivalmiiksi ja päättyy pallon tullessa pois pelistä. Yritysten välinen aika on se, jolloin pallo on pois pelistä. Peli on kahden joukkueen välinen toiminta yrityksen aikana.

ARTIKLA 2. Aloituslinja (SL)

Kun pallo on asetettu valmiiksi peliin, aloituslinja on pallon joukkueen oman maalialueen puoleisen päädyn muodostama poikkiviiva sivurajojen välissä.

Pelaaja on ylittänyt aloituslinjan, jos pelaajan mikä tahansa osa on ollut aloituslinjan etupuolella.

ARTIKLA 3. Eteenpäinheittopeli

Sääntöjenmukainen eteenpäinheittopeli on aloitussyötön ja aloituslinjan etupuolella tapahtuneen sääntöjenmukaisen eteenpäinheiton kiinnioton/syötönkatkon välinen aika. Myös aikaa, ennen kuin aloituslinjan takaa lähtenyt eteenpäinheitto epäonnistuu tai ennen kuin puolustaja koskee siihen, pidetään eteenpäinheittopelinä.

ARTIKLA 4. Juoksupeli

Juoksupeli on kyseessä, kun kyseessä ei ole eteenpäinheittopeli. Heitot, jotka otetaan kiinni aloituslinjan takana, ovat sallittuja ja juoksupelejä.

OSA 4. Pallo pelissä tai poissa pelistä

ARTIKLA 1. Pallo pelissä

Pallo on pelissä, kun sitä voidaan sääntöjen mukaisesti pelata. Heitto, joka ei vielä ole osunut maahan on ilmassa oleva pallo pelissä.

ARTIKLA 2. Pallo pois pelistä

Pallo on pois pelistä, kun sitä ei voida sääntöjen mukaan pelata.

ARTIKLA 3. Pallo pelivalmiina

Pelistä poissa oleva pallo on pelivalmiina, kun se on asetettu maahan ja päätuomari on viheltänyt pilliin.

OSA 5. Eteenpäin, etupuolella ja enimmäisetenemispiste

ARTIKLA 1. Eteenpäin ja etupuolella

Eteenpäin, etupuolella tai eteneminen tarkoittaa suuntaa kohti vastustajan päätyviivaa. Taaksepäin tai takana tarkoittaa suuntaa kohti joukkueen omaa päätyviivaa.

ARTIKLA 2. Enimmäisetenemispiste

Enimmäisetenemispiste on termi, jolla tarkoitetaan kumman tahansa joukkueen juoksijan tai ilmassa olleen heiton vastaanottajan etenemisen päättymispistettä, ja se on piste, jossa pallo on pisimmällä edessäpäin pallon tullessa sääntöjen mukaisesti pois pelistä päätyviivojen välissä (pelin päättymispiste).

OSA 6. Pisteet

ARTIKLA 1. Täytäntöönpanopiste

Täytäntöönpanopiste on paikka, josta rangaistus virheestä pannaan täytäntöön.

ARTIKLA 2. Pelin päättymispiste (DB)

Pelin päättymispiste on paikka, jossa pallo poistuu pelistä.

ARTIKLA 3. Virheentekopiste (SF)

Virheentekopiste on paikka, jossa virhe tapahtui. Jos se on ulkona, se on lähin piste sivurajalla. Jos se on maaliviivan takana, virhe on tapahtunut maalialueella.

ARTIKLA 4. Ulosmenopiste

Ulosmenopiste on paikka, jossa pallo poistuu pelistä, koska se on ulkona.

OSA 7. Virhe, rangaistus ja rike

ARTIKLA 1. Virhe

Virhe on sääntöjen rikkomista niin, että siitä seuraa säännöissä määritetty rangaistus. Törkeä virhe on sääntörikkomus, joka saattaa vastustajan alttiiksi loukkaantumiselle.

ARTIKLA 2. Rangaistus

Rangaistus on sääntöjen mukainen seuraus virheen tehnyttä joukkuetta vastaan ja voi sisältää yhden tai useamman seuraavista: jaardien menettäminen, yrityksen menettäminen, automaattinen ensimmäinen yritys tai ottelusta sulkeminen. Jos rangaistus sisältää yrityksen menettämisen, lasketaan kyseinen yritys yhdeksi neljästä yrityksestä tässä erityssarjassa.

ARTIKLA 3. Rike

Rike on sääntöjen rikkomista niin, ettei siitä ole määritetty rangaistusta. Se ei voi kumota virhettä.

ARTIKLA 4. YRITYKSEN MENETYS (LOD)

"Yrityksen menetys" on lyhennys, jolla tarkoitetaan, että "joukkue on menettänyt oikeuden uusia edellinen yritys".

Yrityksen menetys on voimassa vain, jos virhe on hyökkäyksen tekemä ennen pallon hallinnan vaihtumista.

ARTIKLA 5. AUTOMAATTINEN ENSIMMÄINEN YRITYS (AFD)

"Automaattinen ensimmäinen yritys" on lyhennys, jolla tarkoitetaan, että "hyökkäykselle myönnetään uusi yrityssarja".

Automaattinen ensimmäinen yritys on voimassa vain, jos virhe on puolustuksen tekemä ennen pallon hallinnan vaihtumista.

OSA 8. Paikanvaihto ja liike

ARTIKLA 1. Paikanvaihto

Siirtymisestä on kyse kun kaksi tai useampi hyökkäyksen pelaaja vaihtaa paikkaa tai aloitusasentoa sen jälkeen, kun pallo on julistettu pelivalmiiksi, ja ennen kuin aloituslinjasta lähtevän yrityksen aloitussyöttö on annettu. Paikanvaihto päättyy, kun kaikki pelaajat ovat olleet paikallaan yhden kokonaisen sekunnin.

ARTIKLA 2. Liike

Liike on kyseessä kun yksi pelaaja vaihtaa paikkaa paikanvaihdon jälkeen ja ennen aloitussyöttöä.

OSA 9. Pallon käsittely

ARTIKLA 1. Pallon antaminen

Pallon antaminen tarkoittaa sitä, että pallo siirretään yhden pelaajan hallinnasta toisen pelaajan hallintaan ilman pallon heittämistä. Hämääminen tässä tarkoittaa juoksijan liikettä lähellä olevaa joukkueoveria kohden siten, että se simuloi pallon hallinnan vaihtumista. Teeskennelty heitto (pumppaus tai simuloitu heitto) tai juoksijan rintamasuunnan muuttaminen ilman käsien liikettä ei ole hämätty pallon antaminen.

ARTIKLA 2. Heitto

Heitto tarkoittaa sitä, että palloa tarkoituksella heitetään mihin tahansa suuntaan tai pallo pudotetaan maahan. Heitto tunnistetaan ajasta, jolloin pallo ei ole kenenkään hallussa. Heitto alkaa sillä hetkellä kun pallo irtoaa kädestä, pallon oltua kunnolla hallussa kättä liikutettaessa heittotarkoituksella. Heitto on heitto kunnes sen ottaa kiinni toinen pelaaja tai pallo tulee pois pelistä.

ARTIKLA 3. Rähmäys

Rähmäys tarkoittaa sitä, että pelaaja menettää pallon hallustaan muuten kuin heittämällä tai antamalla sen toiselle pelaajalle.

Rähmäys voi tapahtua vain sen jälkeen, kun pelaajalla on ollut pallo hallussaan.

ARTIKLA 4. Hallussa

Hallussa tarkoittaa, että pelaajalla on pelissä oleva pallo tiukasti hallussaan tai muuten hallinnassaan.

Hallussa olevan joukkueen vaihto tapahtuu, kun vastustaja saa pallon haltuunsa.

ARTIKLA 5. Pallon lyöminen

Pallon lyöminen tarkoittaa pallon tahallista lyömistä käsillä tai käsivarsilla.

ARTIKLA 6. Potkaiseminen

Pallon potkaiseminen tarkoittaa polvella tai polven alapuolisella jalan osalla tarkoitettua osumista palloon, ja se on kiellettyä.

OSA 10. Heitot

ARTIKLA 1. Eteenpäin- ja taaksepäinheitot

Heitto suuntautuu eteenpäin, jos pallo ensimmäiseksi osuu mihin tahansa sen pisteen etupuolella, jossa pallosta päästetään irti. Kaikki muut heitot ovat taaksepäinheittoja, mukaan lukien lateraaliheitot (aloituslinjan suuntaiset).

Aloitussyötöstä tulee taaksepäinheitto aloitussyötön antajan irrottaessa otteensa pallosta. Jos aloitussyötön antaja menettää pallon hallinnan aloitussyöttöä aloittaessaan, kyseessä on sääntöjenvastainen aloitussyöttö.

ARTIKLA 2. Ylittää aloituslinjan

Sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on ylittänyt aloituslinjan, jos se ensimmäiseksi koskettaa mitä tahansa kentän sisällä aloituslinjan etupuolella.

ARTIKLA 3. Kiinniotto ja syötönkatko

Kiinniotto on ilmassa ja pelissä olevan pallon haltuunotto ja sen hallinnan säilyttäminen. Vastustajan heiton tai rähmäyksen kiinniotto on syötönkatko. Pelaajan, joka irtoaa maasta ottaakseen kiinnioton tai syötönkatkon, tulee säilyttää pallo hallussaan palatessaan maahan siten, että jokin hänen vartalonsa osa koskettaa maata pelikentän sisällä, ja tämän jälkeen pitää pallo hallussaan jatkuvasti osuessaan maahan. Jos pelaaja menettää pallon hallustaan tai pallo osuu maahan ennen kuin koko kiinniotto on suoritettu, kyseessä ei ole kiinniotto.

ARTIKLA 4. Säkitys

Säkitys on pelinrakentajan, jolla on pelissä oleva pallo hallussaan, liputtaminen aloituslinjan takana. Pallo on pelaajan hallussa, kunnes se irtoaa kokonaan kädestä.

OSA 11. Kiinnipitäminen, suojaaminen, kontakti ja tähtääminen

ARTIKLA 1. Kiinnipitäminen

Kiinnipitäminen tarkoittaa vastustajaan tai tämän varusteisiin tarttumista ilman, että päästää välittömästi irti, ja siten, että se vaikuttaa vastustajaan.

ARTIKLA 2. Suojaaminen

Suojaaminen tarkoittaa vastustajan estämistä ilman kontaktia liikkumalla hänen reitilleen. Liikkeessä oleva pelaaja, jolla ei ole oikeutta reittiin ja joka estää vastustajaa juoksemasta heittokuviota, estää pääsyn juoksijaan tai estää sääntöjen mukaista blitzaajaa, syyllistyy suojaamiseen.

Paikallaan seisova pelaaja (jolla on oikeus paikkaan) ei suojaa, vaikka pelaaja haittaisi vastustajaa.

ARTIKLA 3. Kontakti

Kontakti tarkoittaa vastustajan voimallista koskemista. Koskettaminen ilman vaikutusta ei ole virhe.

ARTIKLA 4. Tähtääminen

Tähtäämisellä tarkoitetaan vastustajan tähtäämistä ja kontaktin ottamista tai tätä päin tahallaan,. Tähtääminen on mikä tahansa tahallinen tai vältettävissä oleva kontakti vastustajaan, jossa on liiallinen voima, vaikka kyseessä olisi liputusyritys tai pallon pelaaminen heiton aikana. Tähtääminen on hallussa olevan pallon hyökkäämistä tai pallon poisottamista juoksijalta.

OSA 12. Liputtaminen, lipun suojaaminen, hyppääminen, niiaaminen, pyörähtäminen ja syöksyminen

ARTIKLA 1. Liputtaminen

Liputtaminen tarkoittaa yhden tai useamman lipun irrottamista käsillä vastustajan lippuvyöstä yhdellä tai useammalla kädellä. Puolustajalla on oikeus liikkua kohti juoksijaa ja pyrkiä lippuihin.

ARTIKLA 2. Lipun suojaaminen

Lipun suojaaminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus peittämällä lippua millä tahansa kehon osalla (käsi, käsivarsi tai jalka) tai pallolla tai heiluttamalla kättään lonkan alapuolella lipun edessä ennen liputtamisyritystä.

Lipun suojaamista on myös käden suoristaminen, pallon kanssa tai ilman, kohti vastustajaa tehden liputuksesta vastustajalle vaikeampaa.

ARTIKLA 3. Hyppääminen

Hyppääminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus lisäämällä irrottautumalla maasta ja samalla merkittävästi nostaen lippujen korkeutta normaaliin juoksuun verrattuna. Hyppääminen on lipun suojaamista ja sääntöjenvastaista.

ARTIKLA 4. Niiaaminen

Niiaaminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus taivuttamalla polviaan tavallista enemmän ja merkittävästi laskemalla lippujen korkeutta normaaliin juoksuun verrattuna. Niiaaminen on sallittua.

ARTIKLA 5. Pyörähtäminen

Pyörähtäminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus kehoa pyörittämällä pystyakselin ympäri. Pyörähtäminen on sallittua, jos lippujen korkeus ei merkittävästi nouse. Pyörähtäminen niiaamisen aikana on sallittua. Hypyn tai syöksymisen aikana se on sääntöjenvastaista.

ARTIKLA 6. Syöksyminen

Syöksyminen tarkoittaa juoksijan yritystä välttää liputus tai vaikeuttaa lippuihin lähestymistä nojaamalla ylävartaloa eteenpäin hypyn, niiaamisen tai pyörähtämisen aikana tai ilman niitä. Syöksyminen on lipun suojaamista ja sääntöjenvastaista.

OSA 13. Oikeus paikkaan ja oikeus reittiin

ARTIKLA 1. Oikeus paikkaan (ROP)

Oikeus paikkaan myönnetään paikallaan olevalle pelaajalle, joka pysyy normaalissa peliasennossa ilman sivuliikettä. Suoraan pystysuuntaan liikkuminen, hyppy mukaan lukien, pallon heittämistä tai kiinniottoa varten tai liputuksen tekemiseksi ei tarkoita, että aiemmin saatu oikeus paikkaan olisi menetetty.

Oikeus paikkaan ylittää oikeuden reittiin, kun määritetään kuka on syyllistynyt virheeseen.

ARTIKLA 2. Oikeus reittiin (ROW)

Oikeus reittiin annetaan sääntöjen mukaan pelaajalle, joka on valinnut liikesuunnan pelille ominaisella tavalla eikä vaihda suuntaa.

Pelaajalla, jolla on oikeus reittiin, on suurempi oikeus kuin muilla pelaajilla, kun määritetään kuka on syyllistynyt virheeseen, lukuun ottamatta pelaajaa, jolla on oikeus paikkaan.

SÄÄNTÖ 3

Puoliajat ja ajanotto

OSA 1. Puoliajan alku

ARTIKLA 1. Ensimmäinen puoliaika

Kolme minuuttia ennen ottelun suunniteltua aloitusaikaa päätuomari heittää kolikkoa keskellä kenttää molempien joukkueiden kapteenien läsnä ollessa. Ennen kolikon heittoa päätuomari määrittää vierasjoukkueen kapteenin, joka valitsee kolikonheitossa kolikon puolen. Kolikonheiton voittaja voi valita aloituksen omalta 5 jaardin linjalta joko ensimmäisen tai toisen puoliajan aluksi. Toinen joukkue valitsee kumpaa maalilinjaa se puolustaa.

ARTIKLA 2. Toinen puoliaika

Toisella puoliajalla joukkueet puolustavat vastakkaista maaliviivaa kuin ensimmäisellä puoliajalla. Joukkue, joka ei pannut palloa ensin peliin ensimmäisellä puoliajalla, aloittaa pelin aloitusyötöllä omalta 5 jaardin linjaltaan.

ARTIKLA 3. Hyökkäyskilpailu (jatkoaika)

Jos peli on tasan kahden puoliajan jälkeen ja sarjamääräysten/turnaussääntöjen mukaisesti voittaja pitää määrittää, käytetään hyökkäyskilpailua.

- Kahden minuutin tauon jälkeen päätuomari suorittaa kolikonheiton kuten ottelun alussa. Kolikonheiton voittaja valitsee hyökkäyksen tai puolustuksen, jolla aloittaa jokaisen vuoroparin. Toinen joukkue valitsee kumpaa kenttäpäätyä käytetään.
- Hyökkäyskilpailussa joukkueilla ei ole käytössä aikalisää.
- Ensimmäinen vuoropari koostuu kahdesta yritysvuorosta, joissa joukkue aloittaa aloitusyötöllä keskiviivalta (ei mahdollisuutta uuteen yrityssarjaan keskiviivan ylityksellä). Jos puolustus tekee maalin ensimmäisellä yrityssarjalla, muuten kuin lisäpisteytyksestä, vuoropari päättyy.
- Joukkue pitää pallon hallinnassaan yrityssarjan ajan, kunnes se tekee maalin (mukaan lukien 1 tai 2 pisteen lisäpisteytyks), tai yritykset loppuvat. Pallo pysyy pelissä pallon hallinnan vaihduttua vastustajalle kunnes se tulee pois pelistä. Yrityssarja päättyy, vaikka yrityksen aikana tapahtuisi toinen pallon hallinnan vaihtuminen.
- Jos ensimmäisen vuoroparin jälkeen (kaksi yrityssarjaa lisäpisteytykset mukaan lukien) peli on edelleen tasan, pelataan toinen (ja tarvittaessa sitä seuraavat) vuoropari siten, että molemmat joukkueet yrittävät 1 pisteen lisäpistettä 5 jaardin linjalta. Hyökkäyskilpailu päättyy kun vuoroparin jälkeen peli ei ole enää tasan tai jos puolustus tekee pisteitä vuoroparin ensimmäisellä vuorolla.
- Joukkue, joka tekee enemmän pisteitä hyökkäyskilpailussa, on ottelun voittaja.

ARTIKLA 4. Joukkueet tasapisteissä turnauksen sarjataulukossa

Jos kahdella tai useammalla joukkueella on turnauksessa sama voittoprosentti, määritetään joukkueiden keskinäinen sijoitus seuraavasti:

- Voittoprosentti keskinäisissä otteluissa, jos kaikki joukkueet pelasivat toisiaan vastaan.
- Maaliero keskinäisissä otteluissa, jos kaikki joukkueet pelasivat toisiaan vastaan.
- Tehdyt pisteet keskinäisissä otteluissa, jos kaikki joukkueet pelasivat toisiaan vastaan.
- Maaliero kaikissa otteluissa.
- Tehdyt pisteet kaikissa otteluissa.
- Kolikonheitto. **HT 3-1-4-I**

OSA 2. Peli aika

ARTIKLA 1. Peli aika ja erätauko

Ottelun kokonaisaika on 40 minuuttia, jaettuna kahteen 20 minuutin puoliaikaan. Erätauko on kaksi minuuttia puoliaikojen välissä.

ARTIKLA 2. Puoliajan jatkaminen

Puoliaikaa jatketaan kunnes yritys, jossa ei ole virheitä pallon ollessa pelissä (ilman yrityksen menetystä) ja näistä hyväksytyjä rangaistuksia, on pelattu loppuun. Jos yrityksen aikana, jossa peliaika päättyy, tapahtuu toisensa kumoavat virheet, yritys pelataan uudestaan.

Puoliaika ei voi päättyä ennen kuin pallo on tullut pois pelistä ja päätuomari ilmoittanut puoliajan päättyneeksi. [M14]

ARTIKLA 3. Ajanottovälineet

Ottelukelloa ja 25 sekunnin kelloa pidetään **kellossa**, joka voi olla erotuomarin kädessä pitämä tai kellonkäyttäjän erotuomarin alaisuudessa pitämä näkyvä kello.

ARTIKLA 4. Kellon käynnistyminen

Kun ottelukello on pysäytetty sääntöjen mukaisesti, se käynnistyy seuraavasta sääntöjenmukaisesta aloitussyötöstä.

Poikkeus: Ottelukello käynnistyy pallo pelivalmiina -merkistä, jos kello on pysäytetty ainoastaan päätuomarin päätöksellä **tai jos joukkue on syyllistynyt virheeseen aikaa säästääkseen**.

HT 3-2-4-I-IV

ARTIKLA 5. Kellon pysähtyminen

Ottelukello pysäytetään puoliajan päättyessä, joukkueen ottaessa aikalisän, loukkaantumisen johdosta tai päätuomarin päätöksellä.

Puoliajan kahden viimeisen minuutin aikana kello pysähtyy:

1. kun uusi yrityssarja alkaa (myös pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen)
2. rangaistuksen täytäntöönpanemiseksi
3. kun pallo tai juoksija menee ulos pelikentältä
4. kun heitto tai rähmäys (eteen- tai taaksepäin) osuu maahan
5. kun rähmääjän joukkueoveri koskee palloon
6. kun syntyy maali. Kello pysyy pysähtyneenä seuraavan lisäpisteyrityksen aikana ja sen jälkeen
7. kun myönnetään aikalisä.

Ottelukelloa ei käytetä puoliaikaa jatkettaessa ylimääräisellä yrityksellä eikä hyökkäyskilpailun aikana.

ARTIKLA 6. Juokseva kello

Jos piste-ero on ainakin 30 pistettä päätuomarin ilmoituksen aikana, kello ei pysähdy tilanteissa, joissa se tavallisesti pysäytettäisiin kahden viimeisen minuutin aikana.

Päätuomari ilmoittaa kummallekin joukkueelle, että päätuomarin ilmoituksella kelloa ei enää pysäytetä (juokseva kello) kyseisellä puoliajalla.

Päätuomarin ilmoituksen jälkeen kellon **tila** (normaali **ajanotto** tai juokseva **kello**) ei muutu, vaikka piste-ero pienenisi alle 30 pisteeseen tai saavuttaisi ainakin 30 pistettä. HT 3-2-6-I-II

OSA 3. Aikalisät

ARTIKLA 1. Aikalisä

Päätuomari määrittää aikalisän pysäyttäessään **pelin** mistä syystä tahansa. Jokainen aikalisä on joko jommankumman joukkueen tai erotuomarin aikalisä. [M3]

Päätuomari ottaa erotuomarin aikalisän, jos sääntötulkinnan tai muun olosuhteen käsitteleminen kestää merkittävän kauan.

ARTIKLA 2. Joukkueen aikalisät

Erotuomari myöntää joukkueelle aikalisän, jos sitä pyytää valmentaja tai pelikentällä oleva pelaaja pallon ollessa pois pelistä. Molemmilla joukkueilla on käytössään kaksi aikalisää puoliaikaa kohden. Käyttämättömät aikalisät eivät siirry seuraavalle puoliajalle.

ARTIKLA 3. Aikalisä loukkaantumisen johdosta

Jos pelaaja loukkaantuu, erotuomari voi ottaa erotuomarin aikalisän. Loukkaantuneen pelaajan tulee olla pois pelistä vähintään yksi yritys aikalisän jälkeen.

ARTIKLA 4. Aikalisien pituus

Joukkueen aikalisä on pituudeltaan enintään **60** sekuntia.

Päätuomari voi lyhentää joukkueen aikalisää kummankin joukkueen suostumuksella.

Muut aikalisät eivät saa olla pidempiä kuin mitä päätuomari katsoo aikalisän ottamissyystä tarpeelliseksi.

Päätuomari ilmoittaa molemmille joukkueille, kun aikalisä on päättynyt ja ilmoittaa viisi sekuntia myöhemmin pallon pelivalmiiksi. *HT 3-3-4-I*

ARTIKLA 5. Päätuomarin ilmoitukset

Päätuomari ilmoittaa molempien joukkueiden valmentajille molempien puoliaikojen lopussa, kun pallo seuraavan kerran poistuu pelistä ja puoliaikaa on jäljellä kaksi minuuttia tai vähemmän. Ottelukello pysäytetään tätä varten.

HT 3-3-5-I-II

SÄÄNTÖ 4

Pallo pelissä ja pois pelistä

OSA 1. Pallo pelissä – pallo pois pelistä

ARTIKLA 1. Pois pelistä oleva pallo tulee peliin

Seuraavaa yritystä varten pallo tulee laittaa peliin keskeltä sivurajojen välissä siitä pisteestä, jossa pallo oli sen tullessa sääntöjen mukaisesti pois pelistä, tai pisteestä johon pallo päättyy rangaistuksen täytäntöönpanon johdosta tai uuden yrityssarjan alkamiseksi.

Kun pelistä poistunut pallo on asetettu pelivalmiiksi, se tulee peliin sääntöjenmukaisen aloitusyötön alussa.

Jos aloitusyöttö annetaan, ennen kuin pallo on asetettu pelivalmiiksi tai jos kyseessä on sääntöjenvastainen aloitusyöttö, pallo pysyy poissa pelistä.

Virhe ennen aloitusyöttöä (pelin viivyttäminen, paitsio, väärä aloitus, hämäävät merkit, virheellinen blitzaajan merkki) aiheuttavat sen, että pallo pysyy pois pelistä.

ARTIKLA 2. Pelissä oleva pallo poistuu pelistä

Pallo tulee sääntöjen mukaan pois pelistä ja erotuomarin tulisi puhalttaa pilliin kun:

- a. pallo on pelikentän ulkopuolella
- b. juoksija on pelikentän ulkopuolella
- c. juoksijan mikä tahansa kehonosa, kämmmentä tai jalkaa lukuun ottamatta, koskettaa maata
HT 4-1-2-I
- d. juoksija esittää, että laittaisi polven maahan
- e. heitto tai räjähdys (eteen- tai taaksepäin) osuu maahan
- f. räjähdysjoukkueen jäsen koskee palloon
- g. pelaaja, jolla on vähemmän kuin kaksi lippua, pitää palloa hallussaan *HT 4-1-2-II*
- h. pelaaja, jonka liput eivät ole pelaajan omasta syystä oikein paikoillaan, pitää palloaan hallussaan
- i. syntyy maali, takalaiton, oma maali tai onnistunut lisäpiste
- j. tapahtuu virhe, joka aiheuttaa pallon tulemisen pois pelistä (esim. sääntöjenvastainen potku tai heiton viivästyminen).

Ennenaikaisen vihellyksen yhteydessä pallo poistuu pelistä, ja palloa hallussaan pitänyt joukkue voi valita, aloittaako se pelin pisteestä, jossa pallo oli hallussa vihellyshetkellä vai uusiiko se yrityksen.

SÄÄNTÖ 5

Yrityssarja

OSA 1. Yrityssarja: aloitettu, katkennut, uusittu

ARTIKLA 1. Milloin yrityssarja annetaan

Neljän perättäisen yrityksen sarja annetaan joukkueelle, joka seuraavaksi suorittaa aloitusyötön molempien puoliaikojen alussa tai maalin (lisäpisteyritys mukaan lukien), oman maalin, takalaittoman tai pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen. [M8]

Uusi yrityssarja annetaan hyökkäykselle, jos:

- a. joukkueella on pallo sääntöjen mukaisesti hallussa (minkä tahansa pallon pelissä ollessa tehdyn virheen ja siitä seuraavan rangaistuksen hyväksynnän myötä) keskiviivan etupuolella pallon tullessa pois pelistä ja kyseessä on ensimmäinen kerta yrityssarjan aikana, kun keskiviiva on ylitetty. Jos seuraava yritys tai rangaistus siirtää pallon keskiviivan taakse ja pallon kanssa edetään uudestaan keskiviivan yli samassa yrityssarjassa, ei hyökkäys saa uutta yrityssarjaa.
HT 5-1-1-I-II

- b. hyväksytty rangaistus sisältää automaattisen ensimmäisen yrityksen tai täytäntöönpano aiheuttaa ensimmäisen yrityksen.

Uusi yrityssarja annetaan puolustukselle omalta 5 jaardin linjalta, jos hyökkäys ei neljännellä yrityksellä tee maalia tai saavuta uuteen yrityssarjaan vaadittua keskiviivaa.

Uusi yrityssarja annetaan puolustukselle syötönkatkon jälkeen pisteestä, jossa pallo tulee pois pelistä.

OSA 2. Yritys ja pallonhallinta rangaistuksen jälkeen

ARTIKLA 1. Virhe ennen pallonhallinnan vaihtumista

Jos rangaistus virheestä ennen pallon hallinnan vaihtumista hyväksytään eikä rangaistus sisällä yrityksen menetystä, määrää uutta ensimmäistä yritystä tai aseta palloa keskiviivan etupuolelle, pallo kuuluu hyökkäykselle ja yritys uusitaan.

ARTIKLA 2. Virhe pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen

Jos rangaistus virheestä pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen hyväksytään, pallo kuuluu joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan virheentekohetkellä. Seuraava yritys on ensimmäinen yritys rangaistuksen täytäntöönpanon jälkeen.

ARTIKLA 3. Hylätty rangaistus

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

ARTIKLA 4. Virhe yritysten välissä

Jos virhe tapahtuu yritysten välissä, seuraavan yrityksen numero on sama, joka se oli ennen virhettä, ellei rangaistuksen täytäntöönpano siirrä palloa keskiviivan etupuolelle tai rangaistus sisällä automaattista ensimmäistä yritystä.

ARTIKLA 5. Molempien joukkueiden virheet

Jos yrityksen aikana tapahtuu toisensa kumoavat virheet, edellinen yritys pelataan uudestaan.

SÄÄNTÖ 6

Potkut

OSA 1. Potkaiseminen

ARTIKLA 1. Sääntöjenvastainen potku

Juoksija ei saa tahallaan potkaista palloa. Tämä virhe aiheuttaa pallon poistumisen pelistä.

HT 6-1-1-**I ja II**

RANGAISTUS – 5 jaardia **ja yrityksen menetys**, pannaan täytäntöön virheentekopaikasta. [M19]

SÄÄNTÖ 7**Aloitussyötön antaminen ja heittäminen****OSA 1. Aloituslinja****ARTIKLA 1. Pallo pelivalmiina**

a. Pelaaja ei saa laittaa palloa peliin, ennen kuin pallo on pelivalmiina. [M1]

HUOMAUTUS: Jos aloitussyöttö annetaan, kun pallo on ilmoitettu pelivalmiiksi mutta ennen kuin kaikki erotuomarit ovat valmiina, kuka tahansa erotuomari pysäyttää pelin heti ilman rangaistusta ja päätuomari määrää yrityksen pelattavaksi uudelleen. Päätuomarin tulee huolehtia siitä, että hän julistaa pallon pelivalmiiksi vain, kun kaikki erotuomarit ovat valmiina ja omilla paikoillaan.

RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, pannaan täytäntöön pelin päättymispisteestä. [M19]

b. Pallo tulee laittaa peliin 25 sekunnin kuluessa siitä, kun päätuomari on ilmoittanut pallon pelivalmiiksi.

RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, pannaan täytäntöön pelin päättymispisteestä. [M21]

ARTIKLA 2. Aloitussyötöllä aloittaminen

Kun aloitussyötön antaja on koskettanut palloa, hän ei saa nostaa palloa, siirtää sitä eteenpäin tai muuten esittää aloitussyötön alkamista.

Ennen aloitussyöttöä pallon tulee olla kentän suuntaisesti.

Sääntöjen mukainen aloitussyöttö on **pallon** antaminen tai heittäminen paikaltaan maasta nopealla ja yhtäjaksoisella käden tai käsien taaksepäin liikkeellä siten, että pallon hallinta vaihtuu.

Aloitussyöttöä ei tarvitse antaa jalkojen välistä.

RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, pannaan täytäntöön pelin päättymispisteestä. [M19]

ARTIKLA 3. Vaatimukset hyökkäykselle

Aloituslinjassa olevien pelaajien vähimmäismäärää ei ole.

a. Aloitussyötön antajan koskettua palloon ja ennen aloitussyöttöä kaikkien hyökkäävän joukkueen pelaajien tulee olla pelikentällä aloituslinjansa takana (paitsio).

b. **Ensimmäinen** ja jokainen paikanvaihto **on oltava suoritettu ennen aloitussyötön alkamista.**
HT 7-1-3-I

c. Yksikään hyökkäyksen pelaaja ei saa syyllistyä väärään aloitukseen tai tehdä liikettä, joka muistuttaa pelin aloittamista.

RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, pannaan täytäntöön pelin päättymispisteestä. [M19]

d. Aloitussyöttöä annettaessa yksi pelaaja saa olla liikkeessä, mutta ei liikkeessä kohti vastustajan maalilinjaa. Jos aloitussyötön alkaessa ainakin kaksi pelaajaa on liikkeessä, kyseessä on sääntöjenvastainen paikanvaihto. *HT 7-1-3-II*

RANGAISTUS – 5 jaardia, pannaan täytäntöön aloituslinjasta. [M19]

e. Pelinrakentaja ei saa juosta pallon kanssa aloituslinjan etupuolelle, ellei pallo ole ollut yksinomaan toisen pelaajan hallussa ja palautettu hänelle tai ellei puolustaja ole koskenut palloon sen ollessa ilmassa.

f. Kun aloitussyöttö annetaan 5 jaardin linjalta tai lähempää vastustajan maalia (juoksukieltoalue), hyökkäyksen tulee suorittaa eteenpäinheittopeli. Jos pelinrakentaja tai juoksija liputetaan aloituslinjan takana ennen kuin heitto on lähtenyt, pelissä ei ole virhettä sääntöjenvastaisesta juoksupelistä. *HT 7-1-3-III –VII*

RANGAISTUS – 5 jaardia ja yrityksen menetys pannaan täytäntöön aloituslinjasta. [M19]

g. Pelinrakentajalla on seitsemän sekuntia aikaa aloitussyötöstä heittää tai antaa pallo. Jos aika ylittyy, pallo poistuu pelistä aloituslinjassa.

RANGAISTUS – Yrityksen menetys aloituslinjasta. [M21 + M9]

ARTIKLA 4. Vaatimukset puolustukselle

- a. Ennen kuin aloitusyöttö annetaan, kaikkien puolustajien tulee olla pelikentällä ja aloituslinjan takana (paitsio). HT 7-1-4-I
- b. Sen jälkeen, kun pallo on ilmoitettu pelivalmiiksi, yksikään puolustavan joukkueen pelaaja ei saa koskea palloon, ennen kuin aloitusyöttö on annettu loppuun.
- c. Yksikään puolustavan joukkueen pelaaja ei saa käyttää sanoja tai muita merkkejä, jotka sekoittavat vastustajaa näiden valmistautuessa laittamaan pallo peliin.
- d. Enintään kaksi pelaajaa saa ilmoittaa itsensä blitzaajaksi. Jos merkin antava pelaaja on alle 7 jaardia aloituslinjasta, jos pelaaja antaa virheellisen merkin tai jos yli kaksi pelaajaa pitää yhtä aikaa kättä ylhäällä, kun aloitusyötön antaja on koskenut palloon, kyseessä on virhe virheellisestä merkistä. HT 7-1-4-II-VII

RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, pannaan täytäntöön pelin päättymispisteestä. [M18]

- e. Puolustaja, jonka vartalo on aloitusyöttöhetkellä kokonaan yli 7 jaardin päässä aloituslinjasta, saa ylittää aloituslinjan useita kertoja siihen saakka, kunnes pallo poistuu pelistä. Oikeutta reittiin pyytävän pelaajan ei tarvitse olla blitzaaja, ja kuka tahansa pelaaja (> 7 jaardin päässä) voi juosta kohti pelinrakentajaa pelin aikana.
- f. Kaikkien puolustajien, jotka ovat aloitusyöttöhetkellä alle 7 jaardin päässä aloituslinjasta, on pysyttävä aloituslinjan takana, kunnes pallo on annettu toiselle pelaajalle tai tätä on hämätty tai pelinrakentaja on heittänyt palloa.

RANGAISTUS – 5 jaardia, virheentekopiste on aloituslinja, pannaan täytäntöön aloituslinjasta. [M18]

ARTIKLA 5. Pallon antaminen

- a. Hyökkäys voi antaa pallon toiselle pelaajalle useita kertoja, kunhan kumpikin pelaaja on aloituslinjan takana, jos palloa ei ole kannettu aloituslinjan yli ja pallon antaminen tapahtuu ennen pallonhallinnan vaihtumista.
- b. Aloitusyötön antaja ei saa vastaanottaa eteenpäin annettua palloa.

RANGAISTUS – 5 jaardia ja yrityksen menetys pannaan täytäntöön virheentekopaikasta. [M19]

OSA 2. Heitot ja rähmäykset

ARTIKLA 1. Taaksepäinheitto

Juoksija saa heittää palloa taaksepäin, kunhan palloa ei ole kannettu aloituslinjan yli eikä pallonhallinta ole vielä vaihtunut. HT 7-2-1-I-IV

RANGAISTUS – 5 jaardia ja yrityksen menetys pannaan täytäntöön virheentekopaikasta. [M35]

ARTIKLA 2. Onnistunut heitto

Heitto, jonka sääntöjenmukainen pelaaja ottaa kiinni koskettaessaan maata kentällä, on onnistunut heitto ja pallo pysyy pelissä, ellei kiinniotto ole vastustajan maalialueella. HT 7-2-2-I-VII

ARTIKLA 3. Epäonnistunut heitto

Heitto on epäonnistunut, jos pallo osuu maahan siten, että se ei ole selvästi pelaajan hallussa.

Kyseessä on epäonnistunut heitto myös, jos pelaaja hyppää ja osuu kiinnioton jälkeen ensimmäiseksi maahan kentän ulkorajoille tai niiden ulkopuolella. [M10]

Kun eteenpäinheitto epäonnistuu, kuuluu pallo heittäneelle joukkueelle edellisestä aloituspisteestä. Tämä on piste, jossa pallo tuli pois pelistä.

Kun taaksepäinheitto epäonnistuu, kuuluu pallo heittäneelle joukkueelle edellisestä hallintapisteestä. Tämä on piste, jossa pallo tuli pois pelistä.

ARTIKLA 4. Rähmäys

Kun rähmäys osuu maahan tai jos siihen koskee juoksijan (rähmääjän) joukkueoveri ilman että vastustaja koskee siihen ensin, pallo poistuu pelistä ja kuuluu rähmänneelle joukkueelle paikasta, jossa rähmääjä menetti pallon hallinnan. Tämä on piste, jossa pallo poistui pelistä. Jos juoksija tai

vastustaja saa pallon hallintaansa, ennen kuin pallo poistuu pelistä, pallo pysyy pelissä.
HT 7-2-4-I-II

ARTIKLA 5. Sääntöjenvastainen kosketus ja pallon lyöminen

- a. Heittäjä saa koskettaa tai lyödä itse heittämäänsä palloa tai ottaa sen kiinni vasta, kun puolustaja on koskenut siihen.
- b. Hyökkäyksen pelaaja, joka vapaaehtoisesti menee ulos kentältä yrityksen aikana, ei saa koskea ilmassa olevaan heittoon. Jos hyökkäyksen pelaaja pakotetaan ulos kentältä virheen vuoksi ja hän palaa välittömästi takaisin kentälle tai maalialueelle, hänellä on edelleen oikeus koskea heittoon tai ottaa se kiinni.

RANGAISTUS – Yrityksen menetys aloituslinjasta. [M19]

- c. Heittävä joukkue ei saa lyödä taaksepäinheittoa eteenpäin.
Edellä olevin rajoituksin pelikentän sisällä olevat pelaaja saavat koskettaa heittoa tai lyödä sitä mihin suuntaan tahansa. *HT 7-2-5-I-III*

RANGAISTUS – 5 jaardia ja yrityksen menetys, pannaan täytäntöön virheentekopaikasta. [M19]

OSA 3. Eteenpäinheitto

ARTIKLA 1. Sääntöjenmukainen eteenpäinheitto

Joukkue saa suorittaa yhden eteenpäinheiton yrityksen aikana ennen pallon hallinnan vaihtumista. Heitto tulee suorittaa aloituslinjan takaa. *HT 7-3-1-I-IV*

ARTIKLA 2. Sääntöjenvastainen eteenpäinheitto

Eteenpäinheitto on sääntöjenvastainen:

- a. jos sen heittää hyökkäyksen pelaaja, joka on aloituslinjan etupuolella päästäessään irti pallosta
- b. jos heitto heitetään sen jälkeen, kun juoksija on käynyt aloituslinjan etupuolella
- c. jos kyseessä on hyökkäyksen toinen eteenpäinheitto saman yrityksen aikana
- d. jos heitto heitetään pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen.

RANGAISTUS – 5 jaardia ja yrityksen menetys pannaan täytäntöön virheentekopaikasta. [M35]

ARTIKLA 3. Heiton vastaanoton häirintä

Heiton vastaanoton häirintää on fyysinen kontakti sääntöjen mukaisen eteenpäinheittopelin aikana siihen asti, kun pelaaja koskee heittoon tai heitto epäonnistuu.

Heiton vastaanoton häirintä on kontakti, joka estää vastustajaa pallon ollessa ilmassa. Puolustajan vastuulla on väistää vastustajia.

Kyseessä ei ole heiton vastaanoton häirintä, jos kaksi tai useampia sääntöjen mukaista kiinniottajaa yrittää tavoitella palloa samanaikaisesti koskeakseen, lyödäkseen tai ottaakseen pallon kiinni. Kummankin joukkueen sääntöjenmukaisilla kiinniottajilla on yhtäläinen oikeus palloon, mutta epäedullisemmassa asemassa olevan pelaajan velvollisuus on välttää vastustajaa.

HT 7-3-3-I-III

RANGAISTUS – 10 jaardia, pannaan täytäntöön peruspisteestä. Hyökkäyksen tekemissä virheissä yrityksen menetys. [M33] Automaattinen ensimmäinen yritys puolustuksen virheissä. [M33]

HUOMAUTUS: Kontakti heittopelin aikana, ennen kuin pallo on heitetty tai jos heitto ei ylitä aloituslinjaa, on virhe sääntöjenvastaisesta kontaktista (S 9-1-1).

SÄÄNTÖ 8

Pistesuoritukset

OSA 1. Pistesuoritusten pistemäärät

ARTIKLA 1. Pisteiden tekeminen

Pisteitä jaetaan suorituksista seuraavasti:

Maali (Touchdown) – 6 pistettä. [M5]

Onnistunut lisäpisteyritys 5 jaardin linjalta – 1 piste. [M5]

Onnistunut lisäpisteyritys 10 jaardin linjalta – 2 pistettä. [M5]

Puolustuksen onnistunut lisäpiste – 2 pistettä. [M5]

Oma maali – 2 pistettä (pisteet vastustajalle). [M6]

Oma maali lisäpisteyrityksen aikana – 1 piste (piste vastustajalle). [M6]

OSA 2. Maali (Touchdown)

ARTIKLA 1. Miten tehdään

Maali syntyy kun:

- juoksijan hallussa oleva pallo rikkoo vastustajan maaliviivan muodostaman tason
- pelaaja ottaa heiton kiinni vastustajan maalialueella.

OSA 3. Lisäpiste

ARTIKLA 1. Miten tehdään

Pisteitä tehdään sääntöjen pistearvojen mukaisesti, jos lisäpisteyritys päättyy maaliin tai omaan maaliin.

ARTIKLA 2. Mahdollisuus tehdä pisteitä

Lisäpisteyritys on ylimääräinen yritys tehdä 1 tai 2 lisäpistettä.

- Pallon laittaa peliin joukkue, joka on tehnyt kuuden pisteen maalin. Jos maali tehdään sellaisen yrityksen aikana, jossa peliaika loppuu, lisäpisteyritys pelataan. Maalin tehneen joukkueen tulee päättää yrittääkö se 1 vai 2 lisäpistettä, ennen kuin lisäpisteyritys alkaa.
- Lisäpisteyritys alkaa, kun pallo julistetaan pelivalmiiksi.
- Aloitussyöttö annetaan sivurajojen välisestä vastustajan 5 jaardin (1 piste) tai 10 jaardin (2 pistettä) linjan keskikohdasta.
- Lisäpisteyritys päättyy, kun jompikumpi joukkueista tekee pisteitä tai pallo poistuu sääntöjen mukaisesti pelistä.
- Hyväksynyt rangaistukset vaativat joko yrityksen uusimista tai yritys johtaa pistesuoritukseen tai yrityksen päättymiseen. Jos lisäpisteyritys uusitaan rangaistuksen jälkeen, lisäpisteyritys on alkuperäisen pistemäärän arvoinen. Joukkue ei voi muuttaa päätöstä (1 vai 2 pistettä), ennen kuin lisäpisteyritys päättyy.

HT 8-3-2-I–IV

ARTIKLA 3. Seuraava yritys

Vastustaja panee pallon peliin lisäpisteyrityksen jälkeen omalta 5 jaardin linjaltaan, jos rangaistus ei siirrä aloituspaikkaa.

OSA 4. Oma maali

ARTIKLA 1. Miten tehdään

Oma maali syntyy kun:

- pallo poistuu pelistä ja mikä tahansa sen osa on maaliviivalla tai sen takana, paitsi epäonnistuneessa heitossa tai rähmäyksessä maalialueen ulkopuolelta, ja tätä maaliviivaa puolustava joukkue on vastuussa pallon päättymisestä sinne
- virheen hyväksytty rangaistus jättää pallon hyökkäävän joukkueen maaliviivalle tai sen taakse.

HT 8-4-1-I–III

ARTIKLA 2. Aloitussyöttö oman maalin jälkeen

Oman maalin jälkeen pisteet tehnyt joukkue panee pallon peliin omalta 5 jaardin linjaltaan.

OSA 5. Takalaiton

ARTIKLA 1. Milloin kyseessä

Takalaiton syntyy kun:

- a. pallo poistuu pelistä ja mikä tahansa sen osa on maaliviivalla tai sen takana, paitsi epäonnistuneessa heitossa tai rähmäyksessä maalialueen ulkopuolelta, ja tätä maaliviivaa kohti hyökkäävä joukkue on vastuussa pallon päätymisestä sinne
- b. puolustaja tekee syötönkatkon oman 5 jaardin linjansa ja maaliviivansa välissä, pelaajan alkuperäinen liike vie hänet maalialueelle ja pallo jää maalialueelle, jossa se poistuu pelistä.

ARTIKLA 2. Aloitussyöttö takalaittoman jälkeen

Takalaittoman jälkeen puolustava joukkue panee pallon peliin omalta 5 jaardin linjaltaan.

SÄÄNTÖ 9**Pelaajien käyttäytyminen****OSA 1. Kontaktivirheet****ARTIKLA 1. Sääntöjenvastainen kontakti (IC)**

- a. Yksikään pelaaja ei saa aiheuttaa tahallaan kontaktia vastustajaan tai erotuomariin.
- b. Yksikään pelaaja ei saa astua tai hypätä toisen pelaajan päälle tai seistä tämän päällä.
- c. Yksikään pelaaja ei saa pitää kiinni toisesta pelaajasta.
- d. Kaikki paikallaan olevat pelaajat ovat oikeutettuja paikkaansa, ja vastustajien tulee välttää kontaktia näihin pelaajiin.
- e. Juoksijalla ei ole oikeutta reittiin, ja hänen tulee välttää kontaktia vastustajiin. **Jos juoksija ja puolustaja osallistuvat kontaktiin yhtä paljon, virhe on hyökkäyksen.**
- f. Kaikilla hyökkääjillä on oikeus reittiin niin kauan kuin sääntöjen mukainen eteenpäinheitto on vielä mahdollista suorittaa ja puolustajien tulee välttää kontaktia. Kun eteenpäinheitto on ilmassa, kaikilla pelaajilla on oikeus palloon, mutta ei tähtäämällä vastustajaan (pelaamalla vastustajan läpi). **Jos vastaanottaja ja puolustaja osallistuvat kontaktiin yhtä paljon, virhe on puolustuksen.**
- g. Kaikilla säännönmukaisilla blitzaajilla on oikeus reittiin, ja hyökkäyksen pelaajien tulee välttää kontaktia.
HUOMAUTUS: Vaikka tilanteessa ei olisikaan kontaktia, kyseessä voi olla hyökkäyksen pelaajan suojaus.
- h. Yksikään pelaaja ei saa syyllistyä tähtäämiseen.

RANGAISTUS – 10 jaardia ja yrityksen menetys, pannaan täytäntöön peruspisteestä.
Automaattinen ensimmäinen yritys puolustuksen virheissä. [M38]

HT 9-1-1-R-I–VIII, HT 9-1-1-B-I–XV

ARTIKLA 2. Ottelun häiritseminen

Vaihtopelaajat tai valmentajat eivät saa millään tavalla estää palloa, pelaajia tai erotuomareita ottelun aikana.

RANGAISTUS – 10 jaardia ja yrityksen menetys, pannaan täytäntöön peruspisteestä.
Automaattinen ensimmäinen yritys puolustuksen virheissä. [M38]

OSA 2. Muut kuin kontaktivirheet**ARTIKLA 1. Epäurheilijamaiset teot**

- a. Loukkaavan, uhkaavan tai törkeän kielen tai eleiden käyttäminen tai sellaisiin toimiin ryhtyminen, jotka yllyttävät pahaa tahtoa tai ovat väheksyviä. *HT 9-2-1-I*
- b. Jos pelaaja ei joko palauta palloa seuraavaan aloituspisteeseen tai jätä sitä lähelle pistettä, jossa pallo poistui pelistä.
- c. Jos pelaaja ei joko palauta liputtamaansa lippua vastustajalle tai jätä sitä lähelle liputuspaikkaa. Pelaajien tulisi yrittää aina palauttaa lippu vastustajalle.

RANGAISTUS – 10 jaardia pelin päättymispaikasta, toimenpannaan virheenä pallon ollessa pois pelistä. [M27]

ARTIKLA 2. Epäreilut teot

- a. Yksikään pelaaja ei saa suojata vastustajaa.

RANGAISTUS – 5 jaardia, pannaan täytäntöön peruspisteestä. [M43]

- b. Juoksija ei saa hypätä eikä syöksyä.

RANGAISTUS – 5 jaardia ja yrityksen menetys pannaan täytäntöön virheentekopaikasta. [M51]

- c. Juoksija ei saa suojata lippua. *HT 9-2-2-I–IX*

RANGAISTUS – 5 jaardia ja yrityksen menetys pannaan täytäntöön virheentekopaikasta. [M52]

- d. Pelaaja ei saa liputtaa vastustajaa, joka ei ole juoksija tai esitä olevansa juoksija, eikä silloin, kun vastustaja on koskenut ilmassa olevaan palloon *HT 9-2-2-X-XV*

RANGAISTUS – 5 jaardia, pannaan täytäntöön peruspisteestä. [M52]

- e. Yksikään pelaaja ei saa tahallaan potkaista heittoa tai rähmäystä. Tämä virhe ei muuta pallon asemaa, ellei rähmääjän joukkueoveri potkaise palloa.

RANGAISTUS – 5 jaardia, pannaan täytäntöön peruspisteestä. [M19]

- f. Joukkueesta ei saa osallistua peliin yli viisi pelaajaa.

RANGAISTUS – 5 jaardia, virheentekopiste on aloituslinja, pannaan täytäntöön aloituslinjasta. [M22]

- g. Valmentajat ja vaihtopelaajat eivät saa olla joukkueen alueen ulkopuolella yrityksen aikana.

RANGAISTUS – 5 jaardia, virheentekopiste on aloituslinja, pannaan täytäntöön aloituslinjasta. [M27]

- h. Pelaaja, jolla on sääntöjenvastaisia varusteita tai jolla ei ole pakollisia varusteita, ei saa osallistua peliin. Pelaajan, joka vuotaa verta, tulee poistua pelikentältä. Pelaajan tulee poistua pelikentältä välittömästi, jos erotuomari näin määrää.

RIKE – Rikkoneelta joukkueelta veloitetaan aikalisä. [M3] Rangaistus – 5 jaardia, jos aikalisä ei ole jäljellä. [M21]

OSA 3. Pelaajavaihdot

ARTIKLA 1. Pelaajavaihdot

Mikä tahansa määrä sääntöjenmukaisia vaihtopelaajia saa tulla otteluun korvaamaan joukkuekavereita, kun pallo on poistunut pelistä. Hyökkäys voi tehdä pelaajavaihtoja siihen asti, kunnes aloitussyötön antaja koskee palloon. Puolustus voi tehdä pelaajavaihtoja siihen asti, kunnes annetaan aloitussyöttö.

- a. Kun aloitussyöttö on annettu, kummankaan joukkueen vaihtopelaajat eivät saa astua pelikentälle.

RANGAISTUS – 5 jaardia, virheentekopiste on aloituslinja, pannaan täytäntöön aloituslinjasta. [M22]

- b. Yksikään hyökkäyksen pelaaja ei saa tulla pelikentälle eikä poistua pelikentältä, kun aloitussyötön antaja on koskenut palloon.

- c. Pelaajavaihtoja ei saa suorittaa eikä teeskennellä vastustajan hämäämiseksi. Mitään taktiikkaa, joka liittyy vaihtopelaajaan tai pelaajavaihtoihin, ei saa käyttää vastustajan hämäämiseen.

HT 9-3-1-I-II

RANGAISTUS – Pallo pysyy pois pelistä, 5 jaardia, pannaan täytäntöön aloituslinjasta. [M22]

SÄÄNTÖ 10

Rangaistusten täytäntöönpano

OSA 1. Yleistä

ARTIKLA 1. Törkeät virheet

Törkeä virhe on kyseessä, jos virhe altistaa vastustajan loukkaantumiselle tai jos se rikkoo urheilijamaisuutta. Törkeä virhe vaatii pelaajan sulkemista ottelusta. [M47]

Pelaaja tai valmentaja, joka syyllistyy kahteen epäurheilijamaiseen tekoon saman ottelun aikana, suljetaan ottelusta.

Ottelusta suljetun pelaajan tai valmentajan tulee poistua joukkueen alueelta ja kentältä ja pysyä pois kentän näköpiiristä.

Turnauksen tai mestaruussarjan järjestäjä laatii lisäsääädöksiä.

ARTIKLA 2. Epäreilu taktikointi

Jos joukkue kieltäytyy pelaamasta tai toistuvasti syyllistyy virheisiin, joista voidaan rangaista ainoastaan puolittamalla matka maaliin tai syyllistyy selvästi epäreiluun tekoon, jota ei ole näissä säännöissä mainittu, päätuomari voi ryhtyä mihin tahansa sopivaksi katsomaansa toimenpiteeseen, mukaan lukien rangaistuksen antaminen, pelaajan tai valmentajan sulkeminen ottelusta, yrityksen menetyksen myöntäminen, ensimmäisen yrityksen myöntäminen, pistesuorituksen antaminen tai ottelun keskeyttäminen tai luovuttaminen. HT 10-1-2-I-VI

HUOMAUTUS: Päätuomarin tulisi varoittaa joukkuetta ja kertoa sille, että virhe kutsutaan, jos hän edelleen toistaa epäreilun tilanteen. Tämä varoitus ei kuitenkaan ole pakollinen.

Tämän säännön nojalla annettavan päätuomarin oikean tuomion antaminen edellyttää runsaasti kokemusta. Erotuomareiden tulisi neuvotella ennen päätuomarin ilmoitusta, jotta voidaan varmistaa tehtävän toimen oikea mitoitus.

OSA 2. Täytäntöön pantu rangaistus

ARTIKLA 1. Miten ja milloin pantu täytäntöön

- Rangaistus on pantu täytäntöön, kun se on hyväksytty, hylätty tai kumottu.
- Rikottu joukkue voi hylätä minkä tahansa rangaistuksen, mutta ottelusta suljetun pelaajan tulee poistua ottelusta.
- Kun syyllistytään virheeseen, rangaistus pannaan täytäntöön, ennen kuin pallo ilmoitetaan pelivalmiiksi seuraavaa yritystä varten.

ARTIKLA 2. Samaan aikaan aloitusyötön kanssa

Virheen, joka tapahtuu samaan aikaan aloitusyötön kanssa, katsotaan tapahtuneen yrityksen aikana. Virheentekopiste on aloituslinja.

ARTIKLA 3. Saman joukkueen virheet pallon ollessa pelissä

Kun kaksi tai useampia saman joukkueen virheitä pallon ollessa pelissä ilmoitetaan, päätuomari selittää vaihtoehdot rikotulle joukkueelle, joka voi valita yhden näistä rangaistuksista pantavaksi täytäntöön.

ARTIKLA 4. Toisensa kumoavat virheet

Jos molempien joukkueiden pallon ollessa pelissä tekemiä virheitä ilmoitetaan, virheet kumoavat toisensa ja yritys uusitaan seuraavin poikkeuksin:

- Jos yrityksen aikana pallonhallinta on vaihtunut joukkueelta toiselle ja joukkue, jolle pallonhallinta on viimeiseksi siirtynyt, ei ollut tehnyt virheitä, ennen kuin se sai pallon hallintaansa viimeisen kerran, se voi hylätä toisensa kumoavat virheet ja siten saada pallon hallintaansa panemalla täytäntöön rangaistuksen vain omasta virheestään.
- Kun virhe pallon ollessa pelissä pannaan täytäntöön virheenä pallon ollessa pois pelistä, se ei kumoa toista virhettä vaan pannaan täytäntöön tapahtumisjärjestyksessä.

HT 10-2-4-I-IV

ARTIKLA 5. Virheet pallon ollessa pois pelistä

Rangaistukset virheistä pallon ollessa pois pelistä pannaan täytäntöön erikseen ja tapahtumisjärjestyksessä.

Kummankin joukkueen samanaikaiset virheen pallon ollessa pois pelistä kumoavat toisensa ja edellinen yritys jää voimaan. *HT 10-2-5-I*

ARTIKLA 6. Virheet puoliaikojen välissä

Rangaistukset virheistä puoliaikojen välissä pannaan täytäntöön seuraavan yrityssarjan aloituspisteestä.

OSA 3. Täytäntöönpanokäytännöt

ARTIKLA 1. Peruspiste (BS)

Peruspiste on aloituslinja seuraavin poikkeuksin:

- Hyökkäyksen virheissä aloituslinjan takana peruspiste on virheentekopiste. *HT 10-3-1-a-I-VIII*
- Puolustuksen virheissä, kun pelin päättymispiste on aloituslinjan etupuoella, peruspiste on pelin päättymispiste. *HT 10-3-1-b-I-X*
- Virheissä pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen peruspiste on pelin päättymispiste. Jos virhe tapahtuu viimeiseksi palloa hallussa pitävän joukkueen juoksun aikana, ja virhe tapahtuu pelin päättymispisteen takana, peruspiste on virheentekopiste. *HT 10-3-1-c-I-VI*
- Pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen tapahtuneissa virheissä, joissa joukkue syyllistyy virheeseen omalla maalialueellaan ennen kuin pallo poistuu maalialueelta, täytäntöönpanopiste on takalaiton-piste (oma viiden jaardin linja). *HT 10-3-1-d-I-IV*

ARTIKLA 2. Käytännöt

Täytäntöönpanopiste virheistä pallon ollessa pelissä on edellinen aloituslinja, ellei rangaistuksessa ole toisin määrätty.

Täytäntöönpanopiste virheistä pallon ollessa pois pelistä on seuraava aloituslinja.

Virheet maalin tai lisäpisteen aikana tai niiden jälkeen:

- Maalin päästäneen joukkueen virheet, joista on määrätty 10 jaardin rangaistus, pannaan täytäntöön lisäpisteyrityksessä. Muut maalin päästäneen joukkueen virheet hylätään säännöllä.
- Virheet, jotka tapahtuvat maalin jälkeen ja ennen kuin pallo on julistettu pelivalmiiksi lisäpistettä varten, pannaan täytäntöön lisäpisteyrityksessä.
- Lisäpisteen päästäneen joukkueen virheet, joista on määrätty 10 jaardin rangaistus, pannaan täytäntöön uuden yrityssarjan aloituspisteestä. Muut maalin päästäneen joukkueen virheet hylätään säännöllä.
- Lisäpisteyrityksen aikaiset maalin päästäneen joukkueen pallon hallinnan vaihtumisen jälkeiset virheet, joista on määrätty 10 jaardin rangaistus, pannaan täytäntöön seuraavan yrityssarjan aloituspisteestä. Muut virheet hylätään säännön mukaan.
- Virheet lisäpisteyrityksen jälkeen pannaan täytäntöön uuden yrityssarjan aloituspisteestä. *HT 10-3-2-I-X*

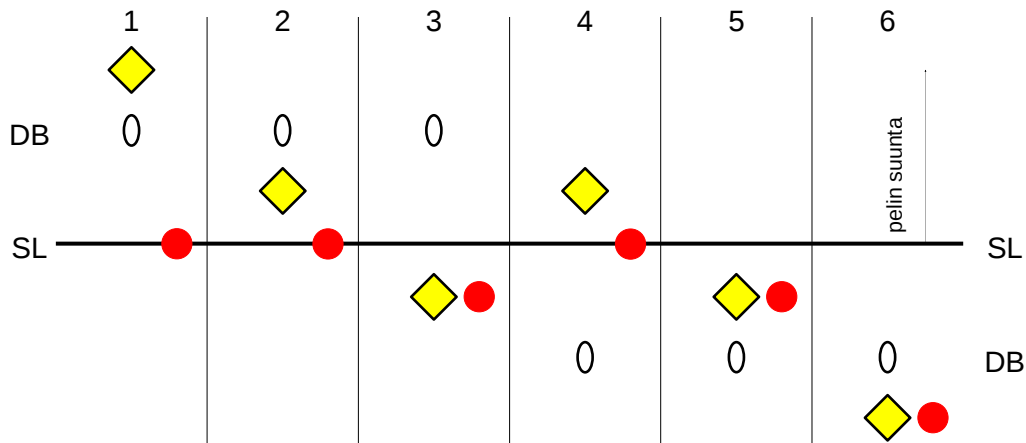
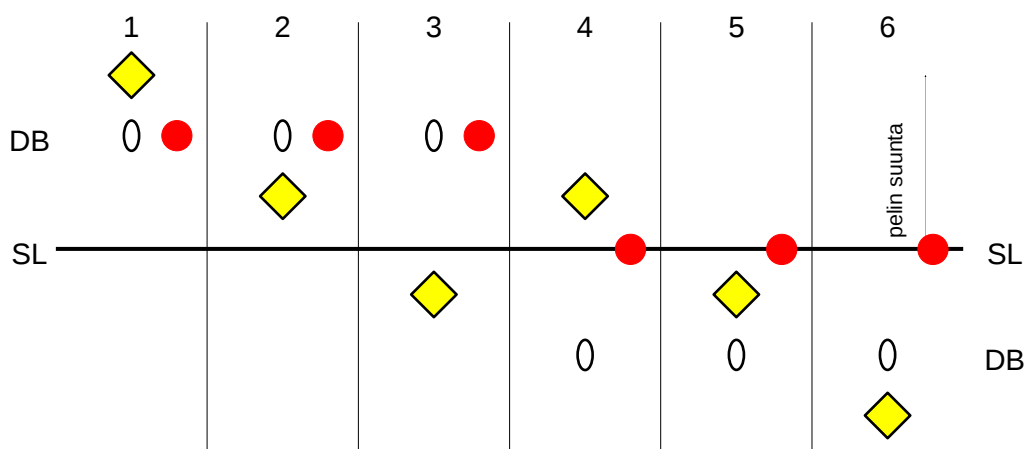
ARTIKLA 3. Etäisyyden puolittaminen

Mikään rangaistus, mukaan lukien lisäpisteyritykset, ei voi ylittää puolta matkasta rikkoneen joukkueen maaliviivaan. *HT 10-3-3-I-II*

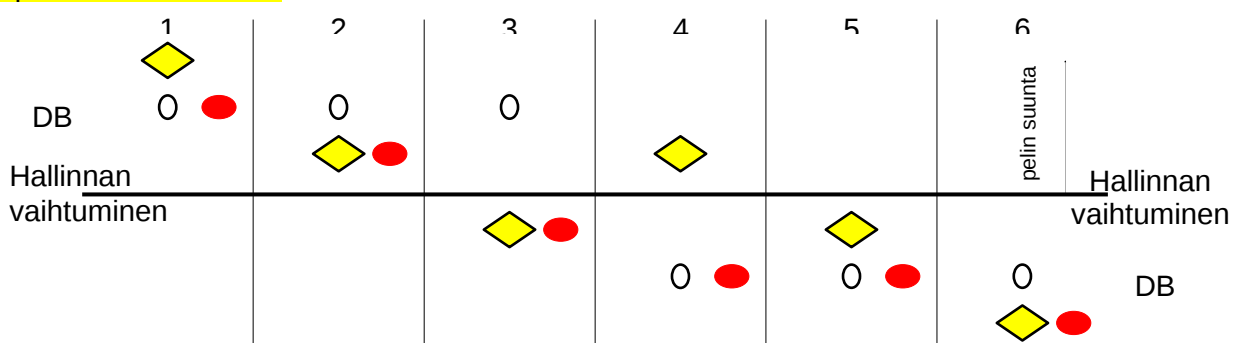
Peruspistetäytäntöönpano

Peruspistettä käytetään seuraavissa: heiton vastaanoton häirintä, sääntöjenvastainen kontakti, ottelun häiritseminen, suojaaminen, sääntöjenvastainen liputtaminen, heiton tahallinen potkaiseminen

Seuraavassa ovat kuusi mahdollista tilannetta, joissa peruspiste on merkitty punaisella pisteellä.

Hyökkäyksen virheet – SF suhteessa SL:ään määrittää BS:n**Puolustuksen virheet – DB suhteessa SL:ään määrittää BS:n****Virheet hallinnan vaihtumisen jälkeen – SF suhteessa viimeisen juoksun DB:hen määrittää BS:n**

vain virheessä, joka tapahtuu palloa hallitsevan joukkueen viimeisen juoksun aikana. Muissa tapauksissa BS on DB



Täytäntöönpanon filosofia

Pikaopas sääntöjen ymmärtämiseksi.
Täytäntöönpano tulee tehdä sääntöjen mukaisesti.

Sääntöjenvastaisen kontaktin ja epäurheilijamaisen käyttäytymisen virheet ovat 10-jaardisia, muut kuin kontaktivirheet ovat 5-jaardisia.
Yrityksen menetys pannaan täytäntöön vain virheistä pallon ollessa pelissä, automaattinen ensimmäinen yritys pannaan täytäntöön aina.

Virheet ennen aloitusyöttöä pitävät pallon pois pelistä ja pannaan täytäntöön pelin päättymispisteestä (aloituslinja).

Sääntöjenvastainen aloitusyöttö, pelin viivyttäminen, paitsio, väärä aloitus, hämäävät merkit, virheellinen blitzimerkki

Tekniset virheet pannaan täytäntöön aloituslinjasta.

Heiton viivyttäminen, sääntöjenvastainen kosketus, sääntöjenvastainen liike, sääntöjenvastainen blitz, sivurajahäirintä, sääntöjenvastainen peliin osallistuminen, sääntöjenvastainen pelaajavaihto.

Virheet, joihin voi syyllistyä vain juoksija, ovat virheitä virheentekopisteestä ja sisältävät yrityksen menetyksen.

Sääntöjenvastainen potku, sääntöjenvastainen juoksu, sääntöjenvastainen juoksupeli, sääntöjenvastainen pallon antaminen, sääntöjenvastainen (eteenpäin- ja taaksepäin)heitto, hyppääminen, syöksyminen, lipun suojaaminen, hyökkäävän pelaajan taaksepäinheiton lyöminen eteenpäin

Pelin aikana tapahtuvat virheet pannaan täytäntöön peruspisteestä.

Suojaaminen, sääntöjenvastainen liputtaminen, heiton tahallinen potkaiseminen, heiton vastaanoton häirintä, sääntöjenvastainen kontakti, ottelun häiritseminen

Peruspiste on huonompi vaihtoehto aloituslinjan ja virheentekopisteen väliltä (hyökkäyksen virheet) tai aloituslinjan ja pelin päättymispisteen väliltä (puolustuksen virheet).

Epäurheilijamaiset toimet pannaan täytäntöön virheenä pallon ollessa pois pelistä.

Molempien joukkueiden virheet pallon ollessa pelissä kumoavat toisensa ja yritys uusitaan.

Poikkeus: Palloa viimeiseksi hallussa pitänyt joukkue voi hylätä toisensa kumoavat rangaistukset ja pitää pallon itsellään, jos se ei ole tehnyt virhettä ennen pallonhallinnan saamista. Rangaistus joukkueen virheestä pallonhallinnan saamisen jälkeen pannaan täytäntöön. ("puhtaiden käsien periaate")

Virheet pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen pannaan täytäntöön pelin päättymispisteestä.

Viimeisessä juoksussa valitaan huonompi virheentekopisteen ja pelin päättymispisteen välillä.

Virheet omalla maalialueella pallon hallinnan vaihtumisen jälkeen pannaan täytäntöön takalaitonpisteestä.

Jos täytäntöönpanopisteen ja maalilinjan välinen etäisyys on pienempi kuin rangaistuksen määrä kaksinkertaisena, pallo asetetaan puoleen matkaan maaliviivasta.

SÄÄNTÖ 11

Erotuomareiden tehtävät

OSA 1. Yleiset tehtävät

ARTIKLA 1. Erotuomareiden toimivalta

Erotuomareiden toimivalta alkaa kolikonheitosta ja päättyy kun päätuomari on julistanut lopputuloksen. [M14]

ARTIKLA 2. Erotuomareiden lukumäärä

Ottelut pelataan 2 (PT ja KT), 3 (PT, KT ja LT) tai 4 (PT, KT, LT ja ST) erotuomarin valvonnassa.

ARTIKLA 3. Vastuualueet

- Jokaisella erotuomarilla on oma määritelty vastuualue, joka on määritetty IFAF Flag Football Officials Manual -oppaassa, mutta jokaisella on yhtäläinen vastuu ja toimivalta näkemysasioissa.
- Jokaisen erotuomarin tulee pitää yllään erotuomarin varusteita, jotka on kuvattu IFAF Flag Football Officials Manual -oppaassa.

OSA 2. Päätuomari (PT)

ARTIKLA 1. Paikka

Päätuomarin lähtöpaikka on hyökkäyksen takakentällä samalla puolella kenttää KT:n kanssa. Kahden erotuomarin otteluissa päätuomari sijoittuu ja toimii kuin LT.

ARTIKLA 2. Perusvastuut

- Päätuomarilla on pelin yleisjohtovastuu ja hänellä on lopullinen päätösvalta pistetilanteesta. Hänen päätöksensä säännöistä ja muista peliä koskevista asioista ovat lopullisia.
- Päätuomarin tulee tarkistaa kenttä ja raportoida mahdollisista poikkeuksista ottelun järjestäjälle, **joukkueille** ja muille erotuomareille.
- Päätuomarilla on päätösvalta pelaajien varustuksesta.
- Päätuomari antaa merkin siitä, että pallo on pelivalmis, antaa uuden yrityssarjan ja panee täytäntöön rangaistukset.
- Päätuomari ilmoittaa molemmille **joukkueille** otteluista sulkemisista.
- Päätuomari on aloitusyötön jälkeen vastuussa pallon ympärillä tapahtuvan pelin tuomitsemisesta aloituslinjan takana.
Päätuomarin vastuussa on pelinrakentajan valvominen.

OSA 3. Linjatuomari (LT)

ARTIKLA 1. Paikka

Linjatuomarin lähtöpaikka on sivurajalla aloituslinjassa yritysmarkin puolella kenttää.

ARTIKLA 2. Perusvastuut

- Linjatuomari vastaa yritysmarkin toiminnasta.
- Linjatuomari pitää kirjaa yrityksistä.
- Linjatuomarilla on vastuullaan aloituslinja ja oma sivuraja.
- Kun pallo on ylittänyt aloituslinjan, linjatuomari on vastuussa pelistä pallon ympärillä hänen puolellaan kenttää ja etenemispisteestä omalla puolellaan kenttää.

OSA 4. Kenttätuomari (KT)

ARTIKLA 1. Paikka

Kenttätuomarin lähtöpaikka on 7 jaardia syvällä yritysmerkkiä vastapäisellä sivurajalla.

ARTIKLA 2. Perusvastuut

- Kahden tai kolmen erotuomarin ryhmissä kenttätuomari vastaa ottelun ottelukellosta tai ottelukellon käyttäjän ohjaamisesta.

- b. Kenttätuomarilla on vastuullaan oma sivuraja.
- c. Kun pallo on ylittänyt aloituslinjan, kenttätuomari on vastuussa pelistä pallon ympärillä hänen puolellaan kenttää ja etenemispisteestä omalla puolellaan kenttää.

OSA 5. Sivutuomari (ST)

ARTIKLA 1. Paikka

Sivutuomarin lähtöpaikka on vähintään 7 jaardia syvällä yritysmarkin puolella kenttää.

ARTIKLA 2. Perusvastuut

- a. Sivutuomari vastaa ottelun ottelukellosta tai ottelukellon käyttäjän ohjaamisesta.
- b. Sivutuomarin vastuulla on tarkkailla laitahyökkääjiä syvissä kuvioissa ja päättää pitkistä heittopeleistä ja pallon statuksesta alueellaan sekä enimmäisetenemispiste pitkissä peleissä.

SÄÄNTÖ 12

Haasteet

OSA 1. Neuvottelu

ARTIKLA 1. Haasteen pyytäminen

Joukkue voi kerran kullakin puoliajalla ja kerran hyökkäyskilpailun aikana ottaa aikalisän ja pyytää heti neuvottelua haastaakseen tulkinnan tai täytäntöönpanon. Haaste voi koskea edellisen pelin aikana tapahtunutta tulkintaa tai sen jälkeistä toimintaa tai täytäntöönpanoa. Haaste on tehtävä ennen kuin pallo pannaan peliin aloituspyörällä seuraavassa yrityksessä ja ennen kuin päätuomari julkistaa puoliajan tai ottelun päättyneeksi. Haaste voi koskea vain säännön väärää tulkintaa tai rangaistuksen väärää täytäntöönpanoa. Säännön mukaan arvioitavia kutsuja ei voi haastaa. Kumpikaan joukkue ei voi haastaa samaa peliä toista kertaa samasta syystä. *HT 12-1-1-I-V*

ARTIKLA 2. Menettely

Kun **joukkue** pyytää haastetta, päätuomari ottaa erotuomareiden aikalisän. Pyytävä **joukkue** selittää päätuomarille toisen erotuomarin läsnä ollessa, mitä hän tarkalleen ottaen haastaa ja haasteen syyn. Päätuomari päättää, sallivatko säännöt haasteen. Toinen erotuomari ilmoittaa **vastustajajoukkueelle** sallitun haasteen aiheen, ja erotuomariyhmän asianosaiset jäsenet kokoontuvat erillään kummastakin joukkueesta.

Päätuomari selittää haastetun tulkinnan tai täytäntöönpanon ja keskustelee siitä asianosaisten erotuomareiden kanssa. Päätuomari voi pyytää haastavalta **joukkueelta** lisätietoja, jos niitä tarvitaan päätöksen tekemiseen.

Kaikki asianosaiset erotuomarit antavat tietoja huolellisesti, jotta voidaan määrittää, oliko kentällä tehty tulkinta tai täytäntöönpano oikea vai jäikö jokin erotuomareilta huomaamatta ja se tulisi muuttaa.

Kun tämä päätös on tehty, päätuomari toisen erotuomarin kanssa selittää haastaneelle **joukkueelle**, miksi päätös/täytäntöönpano muutettiin tai jätettiin muuttamatta ja antaa sille kaikki tarvittavat tiedot ottelun tilasta (aloituspaikka, yritys, aika). Nämä tiedot annetaan sitten myös **vastustajajoukkueelle**.

ARTIKLA 3. Videotarkistus

Haastava **joukkue** ei saa yrittää toimittaa videoita, valokuvia, ääntä, todistajia tai muita todisteita haasteen tueksi. Päätuomari jättää nämä huomiotta, jos niitä tarjotaan.

ARTIKLA 4. Aikalisä

- Jos haaste sallitaan ja päätös muuttuu, pyytäneeltä joukkueelta ei veloiteta aikalisää ja ottelu jatkuu.
- Jos haastetta ei sallita tai päätös ei muutu, pyytäneeltä joukkueelta veloitetaan aikalisä ja aikalisä voidaan pitää täysimittaisena.
Jos joukkueella ei ole aikalisia jäljellä tai jos ottelu on yrityskilpailussa, kyseessä on rike eikä aikalisää myönnetä.

RIKE – Pyytäneeltä joukkueelta veloitetaan aikalisä. [M3] Rangaistus – 5 jaardia, jos aikalisia ei ole jäljellä. [M21]

Rangaistusten yhteenveto

SELITE: "M" on erotuomarin käsimerkki, "S-O-A" on Sääntö, Osa ja Artiklan numero, "T" viittaa täytäntöönpanopisteeseen (BS = peruspiste, SL = aloituslinja, SF = virheentekopaikka, DB = pelin päättymispiste).

M S-O-A T

10 JAARDIA ja yrityksen menetys tai automaattinen ensimmäinen yritys

Heiton vastaanoton häirintä 33.....	7-3-3	BS	
Sääntöjenvastainen kontakti 38	9-1-1	BS	
Pelin häirintä 38	9-1-2	BS	

10 JAARDIA

Epäurheilijamaiset teot 27	9-2-1	DB	
----------------------------------	-------	----	--

5 JAARDIA ja yrityksen menetys

Sääntöjenvastainen potku juoksijalta	19	6-1-1	SF
Sääntöjenvastainen juoksu, sääntöjenvastainen juoksupeli	19	7-1-3	SL
Sääntöjenvastainen pallon antaminen	19	7-1-5	SF
Sääntöjenvastainen taaksepäinheitto	35	7-2-1	SF
Heittävän joukkueen eteenpäin lyöty taaksepäinheitto	19	7-2-5	SF
Sääntöjenvastainen eteenpäinheitto	35	7-3-2	SF
Hyppäminen tai syöksyminen	51	9-2-2	SF
Lipun suojaaminen	52	9-2-2	SF

5 JAARDIA

Sääntöjenvastainen aloitussyöttö	19	7-1-1	DB
Pelin viivyttäminen	21	7-1-1	DB
Sääntöjenvastainen aloitussyöttö	19	7-1-2	DB
Hyökkäyksen paitsio, väärä aloitus	19	7-1-3	DB
Sääntöjenvastainen paikanvaihto, sääntöjenvastainen liike	19	7-1-3	SL
Paitsio, häiritsevät merkinannot, sääntöjenvastainen blitzausmerkki	18	7-1-4	DB
Sääntöjenvastainen painostus	18	7-1-4	SL
Suojaaminen	43	9-2-2	BS
Sääntöjenvastainen liputtaminen	52	9-2-2	BS
Sääntöjenvastainen heiton potkaiseminen	19	9-2-2	BS
Sääntöjenvastainen osallistuminen	22	9-2-2	SL
Sivurajahäirintä	27	9-2-2	SL
Veloitettu aikalisä, kun aikalisia ei ole jäljellä	21	9-2-2	DB
Vaihtovirhe	22	9-3-1	SL

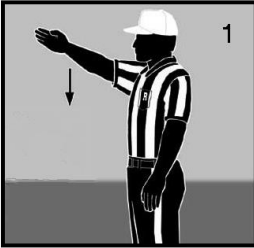
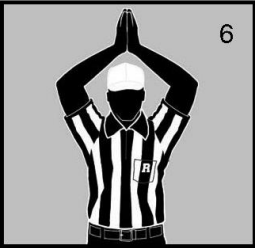
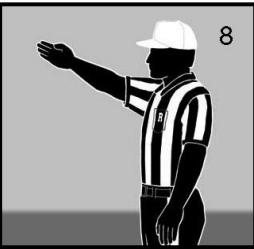
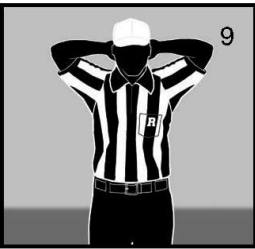
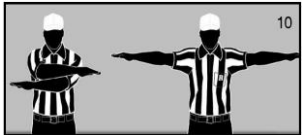
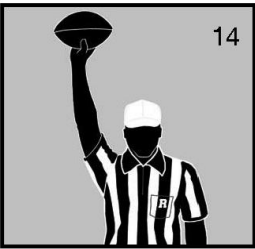
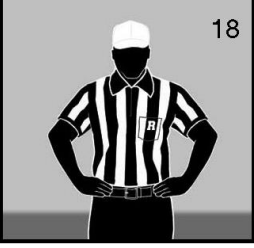
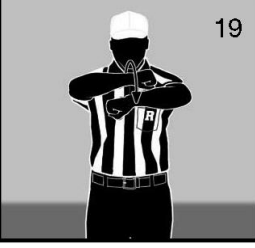
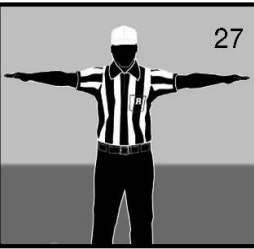
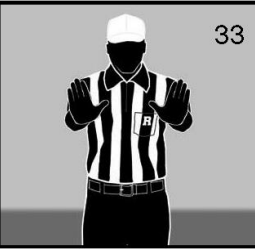
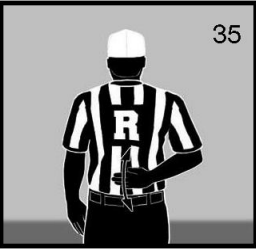
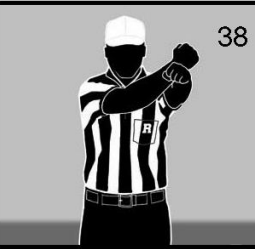
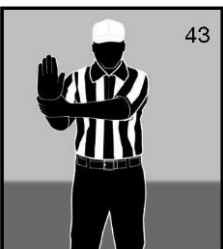
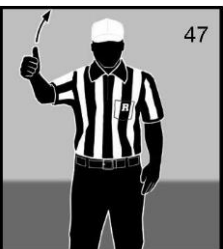
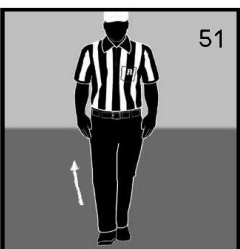
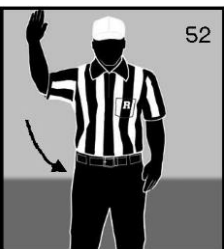
YRITYKSEN MENETYS (LOD)

Heiton viivyttäminen	21	7-1-1	SL
Sääntöjenvastainen kosketus	19	7-2-5	SL

VELOITETTU AIKALISÄ

Pelaaja, jolla sääntöjenvastainen varustus, ei poistu kentältä	3	9-2-2	DB
Pelaaja, jolta puuttuu pakollisia varusteita, ei poistu kentältä	3	9-2-2	DB
pelaaja, jolla on verta vuotava haava, ei poistu kentältä	3	9-2-2	DB
Epäonnistunut haaste	3	12-1-4	DB

Lippupallon viralliset käsimerkit

M 1  Pallo on pelivalmis	M 2  Käynnistä kello M 3  Kello seis	M 5  Maali (Touchdown)	M 6  Oma maali
M 8  Ensimmäinen yritys	M 9  Yrityksen menetys	M 10  Epäonnistunut heitto	M 14  Puoliajan päättyminen
M 18  Paitsio Sääntöjenvastainen blitz	M 19  Väärä aloitus Sääntöjenvastainen menettely	M 21  Pelin viivyttäminen Heiton viivyttäminen	M 22  Sääntöjenvastainen osallistuminen Vaihtovirhe
M 27  Epäurheilijamainen käyttäytyminen	M 33  Heiton vastaanoton häirintä	M 35  Sääntöjenvastainen eteen- tai taaksepäinheitto	M 38  Sääntöjenvastainen kontakti
M 43  Suojaaminen	M 47  Ottelusta sulkeminen	M 51  Hyppääminen Syöksyminen	M 52  Lipun suojaaminen Sääntöjenvastainen liputtaminen

TULKINNAT

Sääntötulkinnat eli hyväksytyt tulkinnat (HT) ovat tuomareiden päätöksiä todetuista tapahtumista. Niiden tarkoituksena on tuoda esiin säännön henki ja miten sitä tulisi toteuttaa.

HT 1-3-1 / Varusteet

I. Yhdellä tai useammalla pelaajalla on erittäin leveät housut tai hameet.

TULKINTA: Sääntöjenvastainen varustus. Tällaiset housut tai hameet eivät ole tarpeellisia pelissä. On selvää, että pelaajat yrittävät saada etua varusteellaan.

HUOMAUTUS: Jos joukkue ei pysty vaihtamaan sääntöjenmukaiseen varustukseen, ottelu luovutetaan.

II. Pelaajalla on lippuvyö, jonka pitkä hihna roikkuu vapaana.

TULKINTA: Sääntöjenvastainen varustus. Koko vyö, ylimääräinen hihna mukaan lukien, on oltava kiinnitetty tiukasti.

III. Pelaaja ei ole työntänyt paidan helmaa housuihin vaan se roikkuu vyön päällä ja peittää vyön imukupit.

TULKINTA: Sääntöjenvastainen varustus. Koko lippu on oltava paljaana.

IV. Joukkue, jolla on punainen pelipaita ja valkoiset housut, käyttää sateenkaaren värisiä lippuja.

TULKINTA: Sääntöjenmukainen varustus. Lippujen täytyy erottua housuista, ei paidasta.

HT 3-1-4 / Turnauksen tasatilanteen selvittäminen

I. 10 joukkueen turnaus, jossa jokainen pelaa toisiaan vastaan kerran. 5 joukkueella (A, B, C, D, E) on sama voittoprosentti 9 ottelunsa jälkeen, joten sijoituksen selvittämiseen tarkkaillaan vain niiden keskinäisiä otteluita.

1. A:lla, B:llä ja C:llä on edelleen sama voittoprosentti, D:llä ja E:llä on keskenään sama mutta pienempi voittoprosentti. Järjestelmä jakaa ne ensimmäiseen kolmen joukkueen ryhmään ja toiseen kahden joukkueen ryhmään, joita tarkastellaan erikseen.

2a. A:n piste-ero on +6. B:llä ja C:llä piste-ero on -2 näiden kolmen joukkueen ryhmässä. A voittaa siis tasatilanteen. Muita kahta tarkastellaan erikseen.

3a. B ja C pelasivat tasapelin, joten tehdyistä pisteistä ei voi tehdä päätöstä.

4a. B:n yleinen piste-ero on +11, C:n piste-ero on -5. Joten B on toinen ja C kolmas tasatilanteessa.

2b. D ja E pelasivat tasapelin, joten kahden joukkueen ryhmässä ei ole eroa keskinäisten otteluiden perusteella.

3b. D ja E pelasivat tasapelin, joten tehdyistä pisteistä ei voi tehdä päätöstä kahden joukkueen ryhmässä.

4b. D:llä ja E:llä on sama yleinen piste-ero.

5b. D on tehnyt enemmän pisteitä kuin E, joten D on neljäs ja E viides tässä tasatilanteessa.

HT 3-2-4 / Peli aika

I. Puoliajan viimeisen kahden minuutin aikana ottelukello on pysäytetty uuden yrityssarjan antamisen johdosta.

TULKINTA: Kello käynnistyy uudelleen aloitusyötöstä.

II. Heitto epäonnistuu, pallo pyörii kauas pelikentältä ja yksikään pelaaja ei auta erotuomareita saamaan palloa takaisin aloituslinjaan.

TULKINTA: Päätuomari voi pysäyttää kellon harkinnastaan, ja kello käynnistyy uudelleen pallon tultua pelivalmiiksi.

III. Tiukassa ottelussa peli aikaa on jäljellä 4 minuuttia, ja johdossa oleva joukkue syyllistyy tahallisiin ja toistuviin pelin viivytyksiin käyttääkseen ottelukelloa pois.

TULKINTA: Kello pysäytetään rangaistuksen vuoksi ja käynnistetään säännön mukaan uudelleen aloitusyötöstä.

- IV. Tiukassa ottelussa pelaikaa on jäljellä alle 2 minuuttia, ja tappiolla olevan hyökkäävän joukkueen pelaaja, joka on ylittänyt puolueettoman alueen, heittää pallon ulos sivurajasta, maahan tai joukkuekaverille käyttäkseen ottelukelloa pois.

TULKINTA: Rangaistus – Viisi jaardia virheentekopaikasta ja yrityksen menetys sääntöjenvastaisesta heitosta. Kello määrätään käynnistymään pallo pelivalmiina -merkistä.

HT 3-2-6 / Juokseva kello

- I. Ottelussa, joka on epätasainen (yli 30 pistettä päätuomarin ilmoituksen aikana) ja jossa on 1 minuutti jäljellä ja juokseva kello käytössä, loukkaantunut pelaaja ei voi poistua kentältä.

TULKINTA: Kello pysäytetään loukkaantumisaikalisän vuoksi ja käynnistetään säännön mukaan uudelleen aloitusyötöstä.

HUOMAUTUS: Sama tapahtuu, jos joukkue ottaa aikalisän.

- II. Ottelussa, joka on epätasainen (yli 30 pistettä päätuomarin ilmoituksen aikana) ja jossa on 1 minuutti jäljellä ja juokseva kello, toinen joukkue syyllistyy virheeseen.

TULKINTA: Kelloa ei pysäytetä rangaistuksen ajaksi.

HT 3-3-4 / Aikalisien pituus

- I. Kun ottelua on jäljellä 12 sekuntia, tappiolla oleva joukkue päättää heittopelin 4 jaardin viivalla ja kutsuu aikalisän pysäyttääkseen kellon 6 sekunnin kohdalla. Hyökkäyksen kapteeni ilmoittaa päätuomarille, että he haluavat jatkaa peliä käyttämättä koko aikalisää.

TULKINTA: Päätuomari kysyy puolustavalta joukkueelta, sopiiko heille lyhennetty aikalisä. Jos puolustus suostuu, päätuomari ilmoittaa kummallekin joukkueelle, että hän julistaa pallon pelivalmiiksi, ja viisi sekuntia myöhemmin hän tekee niin.

HUOMAUTUS: Jos puolustuksen kapteeni ei suostu, joukkueille myönnetään koko 60 sekunnin aikalisä.

HT 3-3-5 / Päätuomarin ilmoitus

- I. Pallo poistuu pelistä pelin lopussa ja ottelukello käy kahteen minuuttiin, ennen kuin päätuomari voi julistaa pallon pelivalmiiksi.

TULKINTA: Ottelukelloa pitävä erotuomari pysäyttää kellon aikaan 2 minuuttia, ja päätuomari ilmoittaa kummallekin joukkueelle puoliajan jäljellä olevan ajan. Kello käynnistyy aloitusyötöstä säännön mukaan.

HUOMAUTUS: Sama menettely tapahtuu, jos pallo on pelivalmis (pallo on poissa pelistä) mutta hyökkäys ei anna aloitusyötöä, ennen kuin aikaa on jäljellä kaksi minuuttia.

- II. Pallo poistuu pelistä pelin jälkeen, ja ottelukellossa on alle kaksi minuuttia.

TULKINTA: Ottelukelloa pitävä erotuomari pysäyttää kellon heti, ja päätuomari ilmoittaa kummallekin joukkueelle puoliajan tarkan jäljellä olevan ajan. Kello käynnistyy aloitusyötöstä säännön mukaan.

HT 4-1-2 / Pelissä oleva pallo poistuu pelistä

- I. Juoksija horjahtaa ja saavuttaakseen tasapainonsa hän asettaa kätensä maahan tai työntää maata pallolla samalla, kun hän pitää palloa hallinnassaan. Sen jälkeen hän jatkaa juoksuaan.

TULKINTA: Peli jatkuu. Mikään Säännön 4-1-2 vaatimuksista pallon poistumiseksi pelistä ei täyty.

HUOMAUTUS: Jos juoksija menettää pallon hallinnan sen osuessa maahan, tapahtuu rähmäys ja pallo poistuu pelistä. (S 4-1-2-e)

II. Vastaanottaja menettää yhden lipun pelin alkaessa, jatkaa reittiään, saa pallon kiinni ja etenee joitakin jaardeja, ennen kuin puolustaja saa liputettua jäljellä olevan lipun.

TULKINTA: Heitto onnistuu, mutta pallo poistuu pelistä kiinniottaessa. (S 4-1-2-g) Kiinnioton jälkeistä etenemistä ei oteta huomioon, eikä puolustuksen tarvitse liputtaa. Tulkinta on sama, jos vastaanottaja menettää kummankin lippunsa ennen kiinniottoa.

HUOMAUTUS: Tulkinnessa ei ole eroa siinä, menettääkö vastaanottaja yhden lipun pelkästään vahingossa tai jos puolustaja sääntöjenvastaisesti liputtaa hänet. Pallo poistuu pelistä, kun sen saa kiinni pelaaja, jolla ei ole kumpaakin lippua. Jos vastaanottaja saa poimittua lipun ja kiinnitettyä sen sääntöjenmukaiseksi ennen kuin heitto otetaan kiinni, pallo pysyy pelissä ja peli jatkuu.

HT 5-1-1 / Uusi yrityssarja

I. Toinen ja puolikenttä, hyökkäyksen 19 jaardin linjalta, juoksu pysäytetään keskiviivalle. Pallo asetetaan niin, että se rikkoo 4 tuuman keskiviivan yhdellä tuumalla.

TULKINTA: Ei uutta yrityssarjaa. Pelikentän keskikohta on keskellä keskiviivaa. Jos pallo ylittäisi keskiviivan kolmella tuumalla, annettaisiin uusi yrityssarja.

II. Ensimmäinen ja maali puolustuksen 19 jaardin viivalta, pelinrakentaja säkitetään hyökkäyksen 23 jaardin linjalle.

TULKINTA: Toinen ja maali hyökkäyksen 23 jaardin linjalta. Joukkueella ei ole mahdollisuutta saada uutta yrityssarjaa.

Seuraava yritys: Joukkue A onnistuu heitossa puolustuksen 13 jaardin linjalle.

TULKINTA: Kolmas ja maali puolustuksen 13 jaardin linjalta, ei uutta yrityssarjaa.

HT 6-1-1 / Sääntöjenvastainen potku

I. **Toinen** ja puolikenttä hyökkäyksen 9 jaardin linjalta, pelinrakentaja suorittaa lentopotkun 4 jaardin viivalla välttääkseen säkityksen.

TULKINTA: Sääntöjenvastainen potku juoksijalta, pannaan täytäntöön virheentekopaikasta. Pallo poistuu pelistä. **Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 2 jaardin linjalta.**

HUOMAUTUS: Jos tilanne olisi ollut neljäs ja puolikenttä, yrityssarja päättyy yrityksen menetyksen vuoksi. Seuraava peli on vastustajan ensimmäinen ja puolikenttä 5 jaardin linjalta.

II. **Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 9 jaardin linjalta. Vastaanottaja potkaisee eteenpäinheittoa välttääkseen syötönkatkon. Heitto epäonnistuu.**

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta pallon potkaisemisesta (S 9-2-1), joka on toinen virhe. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 4 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Sama koskee tilannetta, jossa puolustaja potkaisee ilmassa olevaa palloa.

HT 7-1-3 / Sääntöjenvastaiset pelit

I. Kun pallo on pelivalmiina, hyökkäys asettuu muodostelmaan (ensimmäinen paikanvaihto). Kolmen sekunnin kuluttua he siirtyvät toiseen muodostelmaan ja antavat heti aloitussyötön.

TULKINTA: Virhe sääntöjenvastaisesta paikanvaihdosta, pilliin puhalletaan aloitussyötöstä ja pallo pysyy poissa pelistä.

II. Kun pallo on pelivalmiina, hyökkäys asettuu muodostelmaan (ensimmäinen paikanvaihto).

Kolmen sekunnin kuluttua oikeanpuoleinen vastaanottaja aloittaa liikkeen kohti pelinrakentajaa, kiertää hänet ja jatkaa liikettä kohti oikeaa sivurajaa aloituslinjan suuntaisesti, kun annetaan aloitussyöttö.

TULKINTA: Ei virhettä. Sääntöjenmukainen liike.

III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 24,5 jaardin linjalta. **Välittömästi aloitussyötön antajan takana oleva** pelinrakentaja ottaa askeleen eteenpäin ja venyttää kädellään pallon keskiviivan yli, ennen kuin hänet liputetaan.

TULKINTA: Ei uutta yrityssarjaa. Rangaistus sääntöjenvastaisesta juoksusta. Seuraava peli on **kolmas** ja puolikenttä hyökkäyksen 19,5 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Sama tulkinta pätee maaliviivaan. Teknisesti kyseessä olisi tuolloin myös sääntöjenvastainen juoksupeli juoksukieltoalueella.

IV. Toinen ja puolikenttä 19 jaardin linjalta. Pelinrakentaja rullaa sivulle ja astuu eteenpäin vähän aloituslinjan yli ja hänet liputetaan. Liputuksen tekee puolustaja, joka on ollut alle 7 jaardin päässä aloituslinjasta aloitussyötöthetkellä. Pelinrakentaja heittää sen jälkeen eteenpäinsyötön.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta juoksusta. Ei rangaistusta sääntöjenvastaisesta heitosta. Pallo poistui pelistä, ennen kuin heitto heitettiin. Kun pelinrakentaja on ylittänyt aloituslinjan (S 2-3-2), kaikilla puolustajilla on oikeus liputtaa juoksija. Seuraava peli on **kolmas** ja puolikenttä hyökkäyksen 14 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta blitzistä, jos puolustaja teknisesti ylittää aloituslinjan liputusta yrittäessään, vaikka pelinrakentaja palaisi takaisin aloituslinjan taakse ennen liputtamista.

V. Toinen ja maali puolustuksen 4 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää heiton, joka saadaan kiinni **puolustuksen** 5 jaardin linjalla ja viedään maalialueelle.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta juoksupelistä. Eteenpäinheiton tulee ylittää aloituslinja ollakseen eteenpäinheittopeli (S 2-3-3). Seuraava peli on **kolmas** ja maali, puolustuksen 9 jaardin linjalta (juoksukieltoalueen ulkopuolelta), josta ei vaadita eteenpäinheittopeliä.

VI. Toinen ja maali puolustuksen 4 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää heiton, joka kimpoaa puolustajasta aloituslinjan takana. Pelinrakentaja ottaa pallon kiinni ja juoksee maalialueelle.

TULKINTA: Maali. Ei sääntöjenvastaista juoksua. Heitto, johon puolustaja on koskenut, on eteenpäinheittopeli (S 2-3-3).

VII. Toinen ja maali puolustuksen 8 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää heiton, joka kimpoaa vastaanottajasta aloituslinjan takana tai jossa pallo kimpoaa aloitussyötön antajan selästä. Pelinrakentaja ottaa pallon kiinni, harhauttaa heittopeliä ja juoksee sen jälkeen maalialueelle.

TULKINTA: Ei maalia, **rangaistukset** sääntöjenvastaisesta juoksusta (S 7-1-3-e) ja sääntöjenvastaisesta kosketuksesta (S 7-2-5-a) pelinrakentajalle. **Seuraava peli on kolmas ja maali puolustuksen 13 jaardin linjalta (tai kolmas ja maali puolustuksen 8 jaardin linjalta).**

HUOMAUTUS: Jos tämä peli tapahtuisi juoksukieltoalueella, kyseessä olisi myös virhe eteenpäinheittopelin suorittamatta jättämisestä.

HT 7-1-4 / Paitsio ja blitzaaaja

I. Puolustaja reagoi pelinrakentajan aloituslaskentaan ja hyppää aloituslinjan yli.

TULKINTA: Pallo pysyy poissa pelistä. Rangaistus paitsiosta virheenä pallon ollessa pois pelistä.

HUOMAUTUS: Jos puolustaja ottaa vastustajaan voimallisen kontaktin (vastaanottaja horjahtaa paikaltaan), kyseessä on sääntöjenvastainen kontakti, joka mitataan myös.

II. Puolustuksen pelaaja, 7 jaardin päässä aloituslinjasta, nostaa kätensä vain hetkeksi tai nostaa kätensä vain hartiakorkeudelle.

TULKINTA: Virhe virheellisestä (sääntöjenvastaisesta) merkistä, pilliin **puhaljetaan** aloitussyötöstä ja pallo pysyy poissa pelistä.

HUOMAUTUS: Ilmoita asiasta pelaajalle ennen seuraavan yrityksen alkua, että hänen tulee antaa selkeä merkki saadakseen oikeuden reittiin.

III. Kolme tai useampi blitzaajaa antaa selkeän merkin samanaikaisesti saadakseen oikeuden reittiin.

TULKINTA: Virhe sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä, pilliin puhalletaan ja pallo pysyy poissa pelistä.

IV. Kaksi blitzaajaa antaa selkeän merkin samanaikaisesti saadakseen oikeuden reittiin. Ennen aloitussyöttöä toinen näistä laskee kätensä ja sen jälkeen kolmas puolustuksen pelaaja, 7 jaardia aloituslinjasta, nostaa kätensä ja pitää käden ylhäällä viimeisen sekunnin ennen aloitussyöttöä.

TULKINTA: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä. Kahdella viimeisellä merkin antaneella pelaajalla on oikeus reittiin.

V. Puolustuksen pelaaja (#46) kuuden jaardin päässä aloituslinjasta, nostaa kätensä blitzausmerkiksi.

TULKINTA: Virhe sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä, pilliin puhalletaan ja pallo pysyy poissa pelistä.

HUOMAUTUS: Kenttätuomarin pitää pyrkiä kertomaan pelaajalle ennen virhettä: "Numero 46, et ole 7 jaardin päässä aloituslinjasta." Jos pelaaja siirtyy oikeaan paikkaan ennen aloitussyöttöä, kyseessä ei ole virhe.

VI. Puolustuksen pelaaja (#46) 7,5 jaardin päässä aloituslinjasta, nostaa kätensä blitzausmerkiksi. Pelaaja aavistaa aloitussyötön väärin ja on kuuden jaardin päässä aloituslinjasta käsi ylhäällä, kun aloitussyöttö annetaan.

TULKINTA: Virhe sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä, pilliin puhalletaan ja pallo pysyy poissa pelistä.

HUOMAUTUS: Jos #46 laskee kätensä ja aloittaa blitzin kuudesta jaardista, kyseessä on sääntöjenvastainen blitz pelin aikaisena virheenä. Jos #46 laskee kätensä eikä ylitä aloituslinjaa, peli jatkuu ilman virhettä.

VII. Puolustuksen pelaaja 10 jaardin päässä aloituslinjasta, nostaa kätensä blitzausmerkiksi. Pelaaja aavistaa aloitussyöttöä, alkaa juosta kohti aloituslinjaa ja on 7,5 jaardin päässä aloituslinjasta käsi ylhäällä, kun aloitussyöttö annetaan, ja jatkaa blitziä.

TULKINTA: Ei virhettä, blitzaajalla on oikeus reittiin.

HUOMAUTUS: Jos blitzaaja laskee kätensä juoksunsa aikana ennen aloitussyöttöä, hän voi edelleen blitzata ilman oikeutta reittiin.

HT 7-2-1 / Taaksepäinheitto

I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää taaksepäinheiton omalla maalialueellaan ulos kentältä välttääkseen säkin.

TULKINTA: Ei virhettä, mutta kyseessä on oma maali. Pallo kuuluu hyökkäykselle paikasta, jossa se viimeksi oli hallussa, eli maalialueella.

HUOMAUTUS: Kyseessä on oma maali myös, jos tämä taaksepäinheitto tai räjähdys epäonnistuu maalialueelle.

II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää taaksepäinheiton yhden jaardin linjalta ulos kentältä tai maahan maalialueella välttääkseen säkin.

TULKINTA: Ei omaa maalia, ei virhettä. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä 1 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Epäonnistuneessa eteenpäinheitossa tulkinta on sama. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä 3 jaardin linjalta.

III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta. Pitkä aloitussyöttö menee pelinrakentajan yli ja päättyy epäonnistuneena maalialueelle tai ulos kentältä.

TULKINTA: Ei omaa maalia. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta.

IV. Neljäs ja maali puolustuksen 3 jaardin linjalta. Aloitusyöttö on korkea, ja pelinrakentaja lyö palloa eteenpäin välttääkseen epäonnistuneen heiton ja yrityssarjan päättymisen. Aloitusyötön antaja saa pallon kiinni ja etenee maalialueelle.

TULKINTA: Hyökkäyksen virhe pallon sääntöjenvastaisesta lyömisestä (S 7-2-5-c), ei pistesuoritusta, yrityssarja päättyy yrityksen menetykseen.

HT 7-2-2 / Onnistunut heitto

I. Kaksi vastakkaisten joukkueiden pelaajaa saavat heiton yhtä aikaa kiinni ollessaan ilmassa ja molemmat tulevat maahan yhtä aikaa pelikentälle.

TULKINTA: Yhtäaikainen kiinniotto, pallo kuuluu heittäneelle joukkueelle (S 2-10-3).

HUOMAUTUS: Jos pelaajat eivät tule maahan yhtä aikaa, pelaaja, joka tulee ensin maahan saa kiinnioton ja pallonhallinnan.

II. Ilmassa oleva pelaaja saa heiton kiinni. Hän pitää pallosta tiukasti kiinni ja pudotessaan kohti maata pallon kärki osuu maahan. Pelaaja pitää pallon tiukasti hallussaan tullessaan maahan eikä pallo irtoa hänen otteestaan.

TULKINTA: Onnistunut heitto.

HUOMAUTUS: Jos pelaaja menettää pallon hallinnan, kyseessä on epäonnistunut heitto. Ilmassa olevan vastaanottajan on pidettävä pallon hallinta koko maahantuloprosessin ajan.

III. Ilmassa oleva pelaaja saa heiton kiinni. Hän pitää pallosta tiukasti kiinni ja pelaajan mikä tahansa kehon osa koskettaa maata pelikentällä, mutta pallo ei. Pelaajan osuessa maahan pallo irtoaa hänen otteestaan, mutta ei osu maahan, ja pelaaja saa pallon uudelleen haltuunsa ollessaan edelleen pelikentällä, ennen kuin pallo osuu maahan.

TULKINTA: Onnistunut heitto.

IV. Vastaanottaja tavoittelee palloa mutta ei pysty saamaan sitä käsillään kiinni. Ennen kuin pallo osuu maahan, vastaanottaja saa sen puristettua polviensa väliin ja kaatuu maahan pallon irtoamatta.

TULKINTA: Onnistunut heitto. Sääntö ei määritä, miten palloa on hallittava, jotta kyseessä on kiinniotto.

V. Vastaanottaja ottaa heiton kiinni ilmassa ja, ennen kuin hän palaa maahan, vastustaja ottaa kontaktin hyökkääjään, mikä irrottaa pallon, ja pallo putoaa maahan.

TULKINTA: Epäonnistunut kiinniotto ja rangaistus sääntöjenvastaisesta kontaktista. Heitto ei onnistunut (S 2-10-3) ja virhe tapahtui pallon ollessa ilmassa. Kontakti tapahtui kuitenkin vasta, kun pallon oli koskettu, joten kyseessä ei ole heiton vastaanoton häirintä.

VI. Vastaanottaja oikealla puolella kenttää saa kontaktin puolustajalta ennen kuin pelinrakentaja on heittänyt palloa. Heitto epäonnistuu vasemmalle puolelle kenttää.

TULKINTA: Puolustuksen sääntöjenvastainen kontakti. Kontaktin ottaminen vastustajaan on virhe riippumatta siitä, heitetäänkö pallo kohti tätä pelaajaa vai ei.

VII. Vastaanottaja hallinnoi palloa ilmassa ja ilmassa ollessaan heittää pallon taaksepäin toiselle vastaanottajalle. Toinen vastaanottaja etenee pallon kanssa ja pääsee pidemmälle.

TULKINTA: Sääntöjenmukainen peli. Heittoa hallittiin mutta kyseessä ei ollut onnistunut heitto ja pallon tilana **pysyy** alkuperäinen heitto (S 2-9-2). Heitto on onnistunut vasta toisella kiinniotolla pelaajan ollessa kontaktissa kenttään (S 2-10-3).

HUOMAUTUS: Tulkinta olisi sama, jos heittoon olisi vain koskettu tai sitä olisi lyöty ja pallo mennyt eteenpäin tai taaksepäin. Jos vastaanottaja olisi kosketuksessa maahan, kun heitto otetaan kiinni, kyseessä olisi virhe sääntöjenvastaisesta taaksepäinheitosta.

HT 7-2-4 / Rähmäys

I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 13 jaardin linjalta. Juoksija menettää pallonhallinnan (rähmäys) hyökkäyksen 20 jaardin linjalla ja pallo osuu maahan hyökkäyksen 16 jaardin linjalla.

TULKINTA: Pallo on pois pelistä, kun se osuu maahan, ei virhettä. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 20 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Tulos olisi sama, vaikka pallo olisi osunut maahan hyökkäyksen 24 jaardin linjalla (rähmäys eteenpäin) tai jos rähmääjän joukkueen toinen pelaaja ottaisi pallon kiinni ilmasta.

II. Kun kellossa on alle 2 minuuttia, juoksija pudottaa pallon tahallaan maahan pysäyttääkseen kellon ennen liputtamista.

TULKINTA: Kello pysähtyy, koska pudottaminen tulkitaan heitoksi (S 2-9-2). Jos pudottaminen tapahtuu aloituslinjan takana, se ei ole virhe, samoin kuin tahallisesta maahan heittäminen tai epäonnistunut heitto. Jos pudottaminen tapahtuu aloituslinjan etupuolella, seuraa rangaistus sääntöjenvastaisesta heitosta. Kello käynnistyy uudelleen seuraavasta aloitusyötöstä säännön mukaan.

HT 7-2-5 / Sääntöjenvastainen kosketus ja pallon lyöminen

I. Toinen ja maali puolustuksen 20 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää eteenpäinheiton kohtu vastaanottajaa, joka on puolustuksen 10 jaardin linjalla. Sen sijaan, että hän yrittäisi ottaa heiton kiinni, vastaanottaja lyö palloa eteenpäin kohti toista vastaanottajaa, joka ottaa sen kiinni maalialueella.

TULKINTA: Sääntöjenmukainen peli. Maali.

II. Toinen ja maali puolustuksen 20 jaardin linjalta. Vastaanottaja lähtee ennen aloitusyöttöä liikkeeseen kohti aloitusyötön antajaa. 24 jaardin linjalla oleva pelinrakentaja ei saa aloitusyöttöä kiinni ja pallon antamisen sijaan hän lyö pallon vastaanottajalle. Vastaanottaja ottaa pallon kiinni ja etenee maalialueelle.

TULKINTA: Hyökkäyksen virhe sääntöjenvastaisesta lyömisestä 24 jaardin linjalla. Aloitusyöttö on taaksepäinheitto, eikä sitä saa lyödä eteenpäin. Seuraava peli on kolmas ja maali hyökkäyksen 21 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Vastaanottaja on periaatteessa pelinrakentaja, koska hän on ensimmäinen pelaaja, jolla on pallo hallussaan. Tällöin pelissä on myös sääntöjenvastainen juoksu. Seuraava yritys olisi kolmas ja maali puolustuksen 25 jaardin linjalta, joka hylätään, jotta toinen rangaistus voidaan valita.

III. Toinen ja maali puolustuksen 20 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää taaksepäinheiton vastaanottajalle puolustuksen 22 jaardin linjalle ja tämä pallon kiinniottamisen sijaan lyö palloa eteenpäin vastaanottajalle, joka ottaa pallon kiinni puolustuksen 19 jaardin linjalla ja etenee maalialueelle.

TULKINTA: Hyökkäyksen virhe sääntöjenvastaisesta lyömisestä 22 jaardin linjalla. Seuraava peli on kolmas ja maali hyökkäyksen 23 jaardin linjalta.

HT 7-3-1 / Eteenpäinheitto

I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää eteenpäinheiton maahan omalta maalialueeltaan välttääkseen säkin.

TULKINTA: Ei virhettä. Lippupallossa ei ole tahallista epäonnistumista eteenpäinheitossa. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 3 jaardin linjalta.

II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää korkean heiton aloituslinjan takaa ja ottaa oman heittonsa kiinni 10 jaardin kiinniotoksi.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta kosketuksesta. Pelinrakentaja saa ottaa oman heittonsa kiinni vasta sen jälkeen, kun puolustaja on koskenut siihen (S 7-2-5-a). Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta.

III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää eteenpäin heiton aloituslinjan takaa. Puolustaja torjuu pallon, joka palaa pelinrakentajan käsiin.

TULKINTA: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta kosketuksesta, pelinrakentaja voi edetä pallon kanssa (S 7-2-5-a).

IV. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 15 jaardin linjalta. Pelinrakentaja väistelee blitzaaajaa ja juoksee hyökkäyksen 17 jaardin linjalle, josta heittää onnistuneen eteenpäin heiton hyökkäyksen 23 jaardin linjalle.

TULKINTA: Rangaistukset sääntöjenvastaisesta juoksusta. (S 7-1-3-e) ja sääntöjenvastaisesta eteenpäinheitosta (S 7-3-2-a). Seuraava peli kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 10 jaardin linjalta (tai kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 12 jaardin linjalta).

HT 7-3-3 / Heiton vastaanoton häirintä

I. Aloitussyötön jälkeen pelinrakentaja rullaa oikealle ja aloitussyötön antaja juoksee kuvion vasemmalle. Oikealta tuleva vastaanottaja liikkuu aloitussyötön antajaa peittävän puolustajan eteen. Puolustajan on kierrettävä vastaanottaja kontaktin välttämiseksi, ja aloitussyötön antaja on vapaana ottamaan heiton kiinni.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäyksen suojaamisesta. Kyseessä ei ole heiton vastaanoton häirintä, koska pallo ei ole ilmassa. Jos vastaanottajan ja puolustajan välillä olisi kontakti, kyseessä olisi hyökkäyksen tähtääminen.

HUOMAUTUS: Jos vastaanottaja seisoo paikoillaan, puolustaja on vältettävä kontaktia, koska vastaanottajan oikeus paikkaan on suurempi kuin mikään oikeus reittiin.

II. Kaksi vastaanottajaa ovat muodostelman oikealla laidalla. Ulompi vastaanottaja liikkuu kulmassa sisälle, ja sisempi liikkuu ulos ja sitten yläkentälle (wheel-kuvio). Miespuolustuksessa olevat puolustajat törmäävät toisiinsa, kun he risteävät peittääkseen omat vastaanottajansa.

TULKINTA: Ei virhettä. Hyökkäys ei ole vastuussa puolustajien toimista.

HUOMAUTUS: Jos ulompi vastaanottaja juoksee sisemmän puolustajan reitin läpi estääkseen tätä pääsemään peittoon, kyseessä on virhe suojaamisesta. Tämä on erittäin vaikea kutsu, ja sen tuomitseminen vaatii kokemusta.

III. Vastaanottaja juoksee suoraan puolustajaa kohti. Heti puolustajan edessä vastaanottaja kääntyy ulkopuolelle ja työntää itsensä hieman irti. Puolustaja säilyttää tasapainonsa, mutta ei saa kurottua syntynyttä etäisyyttä kiinni ennen kiinniottoa. Heiton kiinnioton jälkeen hän liputtaa juoksijan.

TULKINTA: Hyökkäyksen heiton vastaanoton häirintä (tai sääntöjenvastainen kontakti). Vastaanottaja on aiheuttanut kontaktin, jolla on vaikutusta, ennen heittoa. Kosketuksen vaikutus ei kohdistu puolustajaan vaan häneen itseensä kiihdytystä ja lisäetäisyyden puolustajaan saamista varten.

HT 8-3-2 / Rangaistus lisäpisteyityksessä

I. Yhden pisteen lisäpisteyityksessä on hyväksytty rangaistus ja yritys uusitaan 10 jaardin linjalta.

TULKINTA: Hyökkäys voi pelata juoksu- tai heittopelin saadakseen yhden pisteen.

II. Yhden pisteen lisäpisteyityksessä on hyväksytty rangaistus ja yritys uusitaan 2,5 jaardin linjalta.

TULKINTA: Hyökkäys voi pelata vain heittopelin saadakseen yhden pisteen.

III. Kahden pisteen lisäpisteyityksessä on hyväksytty rangaistus ja yritys uusitaan 5 jaardin linjalta.

TULKINTA: Hyökkäys voi pelata vain heittopelin saadakseen kaksi pistettä.

IV. Lisäpisteyityksen aikana juoksija syyllistyy lipun suojaamiseen 3 jaardin linjalla ja etenee maaliin.

TULKINTA: Rangaistus lipun suojaamisesta, yrityksen menetys. Ei pistesuoritusta, ja lisäpisteyitys on päättynyt.

HT 8-4-1 / Oma maali

I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Blitzaja tarttuu pelinrakentajan housuista maalialueella, mikä saa hänet menettämään tasapainonsa hetkeksi. Pelinrakentaja heittää sen jälkeen epäonnistuneen eteenpäinheiton.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta kontaktista (kiinnipitäminen) pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä hyökkäyksen 17 jaardin linjalta.

II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pitää palloa lipun edessä omalla maalialueellaan puolustajan yrittäessä liputusta. Puolustaja ei saa lippua, ja pelinrakentaja heittää onnistuneen eteenpäinheiton 14 jaardin etenemiseksi.

TULKINTA: Rangaistus lipun suojaamisesta pannaan täytäntöön virheentekopaikasta eli omalta maalialueelta, mikä johtaa omaan maaliin.

III. Kolmas ja maali puolustuksen 21 jaardin linjalta. Puolustaja ottaa syötönkatkon puolustuksen 7 jaardin linjalta, ja hänen liikkeensä vie hänet hänen omalle maalialueelleen. Hyökkäyksen pelaaja liputtaa hänet maalialueella.

TULKINTA: Peli päättyy omaan maaliin, koska liikesääntö on voimassa vain, jos syötönkatko tehdään 5 jaardin sisällä omasta maalialueesta (S 8-5-1-b).

HT 9-1-1-R / Oikeus paikkaan, oikeus reittiin

I. Puolustaja on lähellä aloituslinjaa suoraan heiton vastaanottajan edessä (miespuolustus).

TULKINTA: Heiton vastaanottajan pitää välttää kontaktia ensimmäisten askelten aikana, koska puolustajalla on oikeus paikkaan. Jos puolustaja lähtee liikkeelle, hän menettää oikeuden paikkaan ja hänen täytyy sitten välttää kontaktia ja antaa heiton vastaanottajalle tilaa juosta kuvionsa.

II. Puolustaja on lähellä aloituslinjaa suoraan heiton vastaanottajan edessä. Aloitusyöttöhetkellä puolustaja siirtyy sisäänpäin ja törmää vastaanottajaan, joka myös suuntaa kohti keskustaa.

TULKINTA: Puolustuksen virhe sääntöjenvastaisesta kontaktista. Kun puolustaja liikkuu, hän menettää oikeuden paikkaan ja hänen vastuullaan on välttää kontakti. Vastaanottajan täytyy väistää paikkaa, jossa puolustaja seisoo aloitusyöttöhetkellä, mutta hän ei voi ennakoida sitä, mihin suuntaan puolustaja mahdollisesti liikkuu.

III. Puolustaja on lähellä aloituslinjaa suoraan heiton vastaanottajan edessä ja levittää kätensä sivusuuntaisesti estääkseen hyökkääjää. Aloitusyötön jälkeen puolustaja ei liiku, ja hyökkääjä yrittää kiertää puolustajan mutta osuu tämän käteen.

TULKINTA: Puolustuksen tähtääminen. Vaikka puolustajalla on oikeus paikkaan, hän ei saa hakea kontaktia toimimalla epätarkoituksellisella tavalla.

HUOMAUTUS: Sama tulkinta pätee aloitusyötön antajaan, joka levittämällä kätensä yrittää estää blitzaajaa.

IV. Puolustaja on aluepuolustuksessa ja katsoo pelinrakentajaa, kun hyökkääjä juoksee kentän poikki ja osuu tarkoituksella puolustajaan takaapäin.

TULKINTA: Hyökkäyksen tähtääminen. Vaikka pelaajalla on oikeus reittiin, hän ei saa tähdätä ja osua vastustajaan. (S 9-1-1)

V. Puolustaja ahdistaa juoksijaa kohti sivurajaa. Juoksija yrittää pysyä kentällä pitämällä juoksulinjansa saadakseen ensimmäisen yrityksen mielummin kuin menee ulos sivurajasta. Puolustaja ei hidasta, kun hän yrittää liputtaa, ja tämän johdosta pelaajat törmäävät.

TULKINTA: Juoksijan sääntöjenvastainen kontakti, ei tähtääminen, koska juoksijan tavoitteena oli aukko. Puolustajalla ei ole velvollisuutta hidastaa ja antaa juoksijalle tilaa. Hän saa tavoitella ensimmäistä mahdollista kohtaa liputtaa. Juoksija hallinnoi peliä, hänellä ei ole oikeutta reittiin ja hänen on osoitettava aikeensa välttää kontakti. Jos juoksija arvioi puolustajan odotetun reitin väärin, se on hänen vikansa.

HUOMAUTUS: Jos juoksija on pysähtynyt ja puolustaja jälkeensä (1 s) juoksee päin juoksijaa, kyseessä on puolustuksen tähtääminen.

VI. Kaksi puolustajaa ahdistaa juoksijaa heidän väliinsä. Juoksija yrittää juosta pelaajien välistä ja osuu heistä jompaankumpaan tai kumpaankin.

TULKINTA: Juoksijan sääntöjenvastainen kontakti, ei tähtääminen, koska juoksijan tavoitteena oli aukko. Juoksijan tulee välttää kontaktia, vaikka tämä tarkoittaisi, että hänen etenemisensä pysähtyy.

VII. Puolustaja, joka juoksee kohti juoksijaa, kompastuu ja kaatuu maahan juoksijan eteen. Juoksija hyppää puolustajan yli välttääkseen kontaktin. Puolustaja yrittää silti liputusta mutta epäonnistuu, ja juoksija jatkaa matkaansa.

TULKINTA: Juoksijan hyppääminen. Juoksijan vastuulla on välttää kontaktia, vaikka se vaatisi maassa olevan pelaajan kiertämistä toisen virheen välttämiseksi.

VIII. Heiton vastaanottaja ottaa kiinnioton selkä kohti puolustajaa, joka tulee heiton vastaanottajan lähelle liputtamaan ja pysähtyy saavuttaen oikeuden paikkaan ollessaan nyt paikallaan. Kiinnioton jälkeen vastaanottaja pyörii paikallaan ympäri ja kääntyessään osuu puolustajaan. Vastaanottaja juoksee sitten pois päin puolustajasta, ja muutaman lisäjäädin jälkeen hänet liputetaan.

TULKINTA: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta kontaktista. Heiton vastaanottaja ei menetä oikeutta paikkaansa kääntymällä. (S 2-13-1)

HUOMAUTUS: Jos vastaanottaja (tai puolustaja) tekee lisäliikkeen, joka aiheuttaa kontaktin, kyseessä olisi virhe sääntöjenvastaisesta kontaktista.

HT 9-1-1-B / Blitzaja

I. Blitzaja juoksee nopeasti kohti pelinrakentajaa, ja kuviotaan juoksevan heiton vastaanottajan täytyy muuttaa suuntaansa välttääkseen blitzajaa.

TULKINTA: Ei virhettä. Heiton vastaanottajan täytyy antaa suurempi oikeus reittiin blitzajalle. Jos toinen puolustaja, joka ei ole antanut merkkiä saadakseen oikeuden reittiin, juoksisi kohti pelinrakentajaa, kyseessä olisi puolustuksen virhe suojaamisesta.

II. Blitzaja juoksee nopeasti kohti pelinrakentajaa ja reittiään juokseva heiton vastaanottaja suojaaa blitzajaa tai osuu häneen.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäykselle suojaamisesta tai sääntöjenvastaisesta kontaktista. Kaikkien vastaanottajien tulee välttää blitzajien juoksulinjoja.

III. Blitzaja juoksee hitaasti kohti pelinrakentajaa ja reittiään juokseva heiton vastaanottaja suojataa.

TULKINTA: Puolustuksen rangaistus suojaamisesta. Blitzajalla on oikeus reittiin ainoastaan, jos hän juoksee nopeasti (S 2-2-6) ja vastaanottajan on mahdollista ennakoita blitzajien juoksulinjat.

IV. Blitzaja juoksee kohti pelinrakentajaa, joka rullaa ulos, ja blitzaja vaihtaa suuntaa.

TULKINTA: Blitzaja menettää oikeuden reittiin muuttaessaan suuntaa. Hänen täytyy välttää suojaamasta heiton vastaanottajia suunnanmuutoksen johdosta.

V. Blitzaja osuu aloitussyötön antajaan, joka on pysynyt paikallaan annettuaan aloitussyötön.

TULKINTA: Puolustuksen rangaistus tähtäämisestä. Aloitussyötön antajan oikeus paikkaan voittaa blitzajan oikeuden reittiin (S 2-13-2).

VI. Blitzaja asettuu suoraan aloitussyötönantajan etupuolelle ja juoksee kohti pelinrakentajaa aloitussyötön jälkeen. Aloitussyötön antaja ei väistä vaan käyttää oikeuttaan paikkaan, ja blitzaja muuttaa suuntaansa välttääkseen kontaktin. Välittömästi tämän jälkeen aloitussyötön antaja lähtee heittokuvioon blitzajan eteen ja pelaajat törmäävät.

TULKINTA: Hyökkäyksen rangaistus tähtäämisestä. Blitzaja menettää oikeutensa reittiin muuttaessaan suuntaa, mutta tämä ei oikeuta hyökkääjää aiheuttamaan törmäystä.

VII. Blitzaja juoksee kohti aloituslinjaa, mutta pysähtyy ennen sen ylittämistä.

TULKINTA: Ei virhettä. Blitzajan ei ole pakko ylittää aloituslinjaa, mutta hän menettää oikeutensa reittiin pysähtyessään ja hänen tulee välttää hyökkäyksen pelaajia tämän jälkeen.

VIII. Vastaanottaja leikkaa blitzajan juoksulinjan läpi. Blitzaja yrittää välttää kontaktin, mutta osuu vastaanottajaan.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäykselle sääntöjenvastaisesta kontaktista.

IX. Vastaanottaja leikkaa blitzajan juoksulinjan läpi. Blitzaja ei yritä välttää kontaktia ja juoksee päin vastaanottajaa.

TULKINTA: Hyökkäyksen rangaistus suojaamisesta ja puolustuksen rangaistus tähtäämisestä. Virheet kumoavat toisensa, ja yritys pelataan uudelleen.

X. Vastaanottaja ylittää blitzaajan juoksulinjan suojaamatta. Blitzaaja osuu heiton vastaanottajaan ojennetulla kädellään ohittaessaan tämän.

TULKINTA: Blitzaajan tähtääminen. Vaikka blitzaajalla on oikeus reittiin, ei hänellä ole oikeutta ottaa kontaktia.

XI. Blitzaaja pysähtyy pelinrakentajan eteen sen jälkeen, kun pallo on heitetty, ja blitzaajan kädet osuvat pelinrakentajan lanteille.

TULKINTA: Ei virhettä kosketuksesta, koska kontaktilla on oltava vaikutusta.

XII. Blitzaaja pysähtyy pelinrakentajan eteen sen jälkeen, kun pallo on heitetty, ja työntää pelinrakentajaa lanteilta siten, että pelinrakentajan on otettava kaksi askelta pysyäkseen tasapainossa.

TULKINTA: Rangaistus puolustuksen sääntöjenvastaisesta kontaktista.

XIII. Blitzaaja pysähtyy pelinrakentajan eteen pallon irrotessa. Luonnollisen heittoliikkeen johdosta pelinrakentaja ottaa heittoaskeleen ja osuu blitzaajaan.

TULKINTA: Ei virhettä kontaktista, koska molemmat pelaajat seisovat ja heillä on oikeus paikkaansa S 2-13-1 tarkoittamalla tavalla.

XIV. Blitzaaja hyppää suoraan ilmaan pelinrakentajan heittäessä pallon. Pelinrakentaja ottaa kolme askelta eteenpäin heiton jälkeen ja osuu blitzaajaan.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäyksen sääntöjenvastaisesta kontaktista. Blitzaajalla on oikeus paikkaan, vaikka hän on hypännyt, ja pelinrakentajan toimet tarkoittavat, että hän on vastuussa kontaktista. Jos hyppyliike suuntautuisi kohti pelinrakentajaa aiheuttaen kontaktin, kyseessä olisi puolustuksen virhe.

XV. Kun pelinrakentaja alkaa irrottaa palloa, blitzaaja hyppää eteenpäin torjuakseen heiton ja osuu palloon tai käsivarteen, ennen kuin pallo irtoaa pelinrakentajan kädestä.

TULKINTA: Rangaistus tähtäämisestä, koska tähdättiin juoksijan hallussa olevaan palloon (S 9-1-1).

HT 9-2-1 / Epäurheilijamaiset teot

I. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon ja puolustaja juoksee helposti maaliin. Ennen maalilinjan ylitystä puolustaja halventaa pelinrakentajaa sanoilla tai teoilla.

TULKINTA: Maali. Rangaistus epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä. Rangaistus pannaan täytäntöön lisäpisteytyksestä. Seuraava yritys on 1 pisteen yritys 15 jaardin linjalta tai 2 pisteen yritys 20 jaardin linjalta.

HT 9-2-2 / Liputtaminen

I. Juoksija heiluttaa käsiään lanteiden lähellä puolustajan yrittäessä liputusta. Tilanteessa ei ole kontaktia, mutta puolustaja epäonnistuu liputuksessa.

TULKINTA: Rangaistus lipun suojaamisesta. Käden (tai pallon) heiluttaminen lipun edessä vaikeuttaa liputtamista ja luo haitan, myös ilman kontaktia.

HUOMAUTUS: Täytäntöönpano (5 jaardia ja yrityksen menetys) tapahtuu virheentekopaikasta. Esimerkki: Toinen ja maali puolustuksen 18 jaardin viivalta, lipun suojaaminen puolustuksen 10 jaardin linjalla. Seuraava peli on kolmas ja maali puolustuksen 15 jaardin linjalta.

II. Juoksija heiluttaa käsiään lantion lähellä puolustajan yrittäessä epätoivoista liputusyritystä syöksymällä. Tilanteessa ei ole kontaktia ja puolustaja epäonnistuu lipun tavoittelussa käden jäädessä kauas lipusta.

TULKINTA: Ei **virhettä**. Jotta juoksijan liike olisi sääntöjenvastainen, liputusyrityksen tulisi olla mahdollinen. Puolustaja saa syöksyä ja hypätä.

III. Juoksija juoksee suoraan kohti puolustajaa ja ennen kohtaamista juoksija taivuttaa ylävartaloaan eteenpäin.

TULKINTA: Hyökkäyksen rangaistus syöksymisestä (S 2-12-2). Puolustajan täytyy välttää hyökkääjän päätä ja vartaloa, ja hyökkääjä tässä tilanteessa on vaikeuttanut liputtamista ja luonut epäedullisen aseman riippumatta siitä, oliko kontaktia vai ei.

IV. Juoksija juoksee suoraan kohti puolustajaa ja juuri ennen kohtaamista nostaa pallon kädessään eteenpäin saadakseen lisäjaardeja ennen kuin hänet liputetaan.

TULKINTA: Rangaistus lipun suojaamisesta. Puolustajan tulee välttää kontaktia juoksijan hallussa olevan pallon kanssa ja hyökkääjä tässä tilanteessa on vaikeuttanut liputtamista ja luonut epäedullisen aseman riippumatta siitä, oliko kontaktia vai ei.

V. Puolustaja ajaa takaa juoksijaa, joka juuri ennen liputusta venyttää nostaa pallon kädessään eteenpäin saadakseen lisäjaardeja.

TULKINTA: Ei virhettä. Koska liputus tapahtuu takaapäin, pallon ojentaminen ei estä puolustajaa.

VI. Pallonkantaja pyöriä välttääkseen liputuksen. Pyöriäessä hänen kyynärpänsä osuu puolustajaan.

TULKINTA: Juoksijan sääntöjenvastainen kontakti. Juoksijan pyöriähdys, vaikka se ei itsessään rikokaan sääntöä, tarkoittaa sitä, että hyökkääjä on vastuussa kontaktista.

HUOMAUTUS: Sama ratkaisu on voimassa, jos juoksija aiheuttaa kontaktin niiaamalla.

VII. Juoksija niiaa välttääkseen liputuksen ja pitää palloa kummallakin kädellä rintakehensä edessä kyynärpäät ojennettuina sivuille. Puolustaja kurottaa alas liputtaakseen, mutta osuu juoksijan käsivarteen, joka on lipun edessä niiauksen vuoksi.

TULKINTA: Juoksijan lipun suojaaminen. Juoksijan niiaaminen, vaikka se ei itsessään rikokaan sääntöjä, tarkoittaa sitä, että juoksija on vastuussa lipun suojaamisesta.

VIII. Juoksija pysähtyy ja hyppää ylös pyöriä välttääkseen liputtamisen.

TULKINTA: Juoksijan hyppääminen. Juoksijan hyppääminen estää pääsyä juoksijan lippuihin niiden tasoa nostamalla.

IX. Juoksija pysähtyy ja hyppää sivulle (tai taaksepäin) kiertämällä tai ilman kiertämistä välttääkseen puolustajan liputuksen.

TULKINTA: Ei virhettä. Hyppy mihin suuntaan tahansa korkeutta merkittävästi muuttamatta on sääntöjenmukaista.

HUOMAUTUS: Myös lippujen korkeuden laskeminen (niiaaminen) on sallittua.

X. Sivurajaa pitkin juokseva juoksija pyrkii pääsemään maalialueen kulmaan. Puolustaja yrittää pakottaa juoksijan ulos sivurajasta mutta ei yritä liputtaa häntä. Juoksija hyppää kohti maalilinjaa ja jopa osuttuaan puolustajaan **1 jaardin linjalla** pystyy koskettamaan maalitolppaa pallolla, ennen kuin hän osuu maahan kentän ulkopuolella.

TULKINTA: Kyseessä olisi maali, mutta juoksijan sääntöjenvastainen kontakti (tähtääminen) **pannaan täytöntöön aloituslinjasta, ei pistesuoritusta.**

Niin kauan kuin puolustaja toimii ennakoitavasti, juoksijan on ennakoitava puolustajan toimet. Ei rangaistusta syöksymisestä/hyppäämisestä, koska häntä ei yritetty liputtaa.

HUOMAUTUS: Kyseessä olisi toinen virhe syöksymisestä (hypäten), jos puolustaja yrittää liputtaa. Puolustus voi hyväksyä kumman tahansa rangaistuksen (**sama rangaistus, sama täytöntöönpano**).

XI. Sivurajaa pitkin juokseva juoksija pyrkii pääsemään maalialueen kulmaan. Puolustaja lähestyy juoksijaa hitaasti sivurajan suuntaisesti kahden jaardin etäisyydellä siitä. Juoksija yrittää päästä aukosta puolustajan ohi. Puolustaja viime hetkellä astuukin juoksijan reitille, ja pelaajat törmäävät toisiinsa.

TULKINTA: Puolustuksen rangaistus tähtäämisestä. Juoksija ei voi ennakoida puolustajan viimeistä liikettä eikä voi välttää kontaktia. Puolustajan on pelattava ennakoitavalla tavalla.

HUOMAUTUS: Jos kumpikin pelaaja suorittaa toimia ja on epäilystä, kumpi on vastuussa, kyseessä on hyökkäyksen virhe.

XII. Blitzaaja liputtaa pelinrakentajan välittömästi pallon heittämisen jälkeen. Blitzaaja pitää lipun kädessään ja lähtee kohti vastaanottajaa pysäyttääkseen pelin.

TULKINTA: Ei rangaistusta sääntöjenvastaisesta liputuksesta, koska puolustuksella on oikeus liputusyritykseen. Tilanteesta seuraa kuitenkin rangaistus epäurheilijamaisesta toimesta, koska hän piti lipun mukanaan. Blitzaajan tulee antaa lippu hyökkääjälle tai asettaa se maahan, ennen kuin hän lähtee kohti vastaanottajaa.

XIII. Pelinrakentajan heitettyä pallon taaksepäin joukkuekaverille blitzaaja jatkaa juoksuaan ja liputtaa pelinrakentajan.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta liputuksesta. Liputus estää pelinrakentajaa juoksemasta pallon kanssa, jos pallo heitettäisiin takaisin hänelle kikkapelissä.

HUOMAUTUS: Jos heitto ylittää aloituslinjan, pelinrakentajalla ei olisi mitään sääntöjenmukaista tapaa saada palloa uudelleen hallintaansa, joten sääntöjenvastaisesta liputuksesta ei tulisi kutsua. Kyseessä voi kuitenkin olla epäurheilijamainen käyttäytyminen, jos blitzaaja ärsyttää pelinrakentajaa myöhäisellä liputuksellaan.

XIV. Puolustaja liputtaa heiton vastaanottajan kiinniottohetkellä. Heiton vastaanottaja ei saa palloa heti kiinni, mutta ottaa sen uudestaan kiinni ilmasta.

TULKINTA: Ei virhettä sääntöjenvastaisesta liputuksesta. Puolustajalla on oikeus ennakoida kiinniotto, joka tekisi heiton vastaanottajasta juoksijan, eikä puolustajan tarvitse odottaa kiinnioton suorittamista loppuun.

HUOMAUTUS: Tässä tilanteessa juoksija ei voi edetä pallon kanssa, koska pallo poistuu pelistä, jos juoksijalla on vähemmän kuin kaksi lippua. (S 4-1-2-g) Vaikka tilanteessa olisi sääntöjenvastainen liputus (ennen palloon koskemista), juoksija ei voi edetä kiinnioton jälkeen, mutta saa lisäjaardeja rangaistuksella.

XV. Aloitussyötön jälkeen pelinrakentaja hämää pallon antamista toiselle hyökkäyksen pelaajalle, joka simuloi pallon hallintaa. Blitzaja vaihtaa suuntaa ja liputtaa juoksijaa simuloivan pelaajan. Pelinrakentaja heittää sen jälkeen heiton simuloidulle juoksijalle. Heitto otetaan kiinni, ja juoksija etenee maalialueelle.

TULKINTA: Ei rangaistusta sääntöjenvastaisesta liputuksesta, koska blitzajalla on oikeus liputtaa simuloitu juoksija (S 9-2-2-d). Pallo poistuu pelistä heiton kiinniottopaikassa, koska juoksijalla on alle 2 lippua (S 4-1-2-g).

HT 9-3-1 / Pelaajavaihdot

I. Pallo on pelivalmis ja hyökkäys on sääntöjenmukaisessa muodostelmassa, kun pelinrakentajana tavallisesti toimiva pelaaja lähestyy sivurajaa ilmeisesti keskustellakseen valmentajansa kanssa mutta pysähtyy pelikentälle kasvot omaa sivurajaa kohti. Aloitussyötön antaja koskettaa tämän jälkeen palloa ja antaa aloitussyötön pelaajalle, joka tavallisesti toimii keskushyökkääjänä ja joka heittää sääntöjenmukaisen eteenpäinheiton sivurajalla olleelle pelaajalle, joka on lähtenyt alakentälle aloitussyötön jälkeen ja tekee maalin.

TULKINTA: Pallo pysyy poissa pelistä. Rangaistus pelaajavaihtoon liittyvästä epäreilusta taktikoinnista. Rangaistus 5 jaardia **tai 10 jaardia** aloituspaikasta ja yritys uusitaan. Kun pelaaja lähtee kohti sivurajaa, puolustuksen on syytä olettaa, että pelaajavaihto on alkanut eikä aloitussyöttö tapahdu pian.

HUOMAUTUS: Jos pelaaja selvästi osoittaa, että pelaajavaihto on päättynyt (asettumalla heiton vastaanottajaksi ja pysymällä paikallaan yhden sekunnin ajan), pelissä ei olisi virhettä. Kyseessä ei myöskään ole virhe, jos tämä toimi tapahtuu sen jälkeen, kun aloitussyötön antaja on koskettanut palloa (S 7-1-3-a) eikä puolustuksen voi olettaa odottavan pelaajavaihtoa.

II. Pallo on pelivalmiina ja hyökkäys on sääntöjenmukaisessa muodostelmassa, kun **yksi pelaaja** poistuu kentältä joukkueen alueelle. Hetken kuluttua toinen pelaaja siirtyy kentälle teeskennelle puhuvansa valmentajan kanssa, jotta puolustus ei havaitsisi pelaajavaihtoa. Aloitussyötön antaja koskee sitten palloon ja antaa aloitussyötön nopeasti. Pelinrakentaja heittää syvän heiton tälle tunnistamattomalle pelaajalle.

TULKINTA: Rangaistus epäreilusta taktikoinnista. 10 jaardia aloituspaikasta ja yritys uusitaan. Hyökkäys ei saa käyttää pelaajavaihtoa "piilottamaan" pelaajaa. Päätuomari voi säännön mukaisesti tulkita tämän epäreiluksi taktikoinniksi.

HT 10-1-2 / Epäreilu taktikointi

I. Juoksija juoksee sivurajaa pitkin tehdäkseen ottelun voittoon vaadittavat pisteet. Puolustajat ovat kaukana. **Vaihtopelaaja** tulee sivurajalle ja **liputtaa** juoksijan.

TULKINTA: Peli päättyy liputuskohtaan, mutta päätuomarin tulee myöntää pistesuoritus, jonka esti ainoastaan epäreilu teko. Seuraava peli on lisäpisteyritys rangaistuksen täytäntöönpanon jälkeen. **Pelaaja** suljetaan ottelusta.

HUOMAUTUS: Jos tämä tapahtuisi lähellä puoltakenttää, sopiva tulkinta olisi ensimmäinen yritys jossakin puolenkentän jälkeen, mutta myös pistesuoritus on mahdollinen.

II. Puolustus **syyllystyy toistuvasti paitsioon ennen aloitussyöttöä** kuluttaakseen aikaa ja päästäkseen lähemmäksi päätuomarin ilmoitusta (2 minuutin varoitus) säilyttääkseen johtoasemansa ottelussa.

TULKINTA: Päätuomarin tulee pysäyttää kello ja ilmoittaa **joukkueelle**, että tämä nähdään epäreiluna taktikointina ja että kello käynnistyy vain sääntöjenmukaisesta aloitussyötöstä.

HUOMAUTUS: Sama koskee tilannetta, jossa hyökkäys toistuvasti syyllystyy virheisiin aikaa kuluttaakseen. Jos joukkue ei lopeta, päätuomari voi määrätä yrityksen menetyksen tai antaa myös puolustukselle ensimmäisen yrityksen.

III. Puolustus toistuvasti syyllistyy sääntöjenvastaiseen blitziin jaardin päästä aloituslinjasta säkittääkseen pelinrakentajan tai saadakseen aloitussyötön haltuunsa.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta blitzistä mutta ei epäilua taktikointia. Hyökkäys etenee joka kerralla joko hylkäämällä rangaistuksen onnistuneessa pelissä tai ainakin viiden jaardin rangaistuksella.

HUOMAUTUS: Jos tämä tapahtuu lähellä maaliviiva ja täytöntöönpano olisi etäisyyden puolittaminen, tämä on epäilua taktikointia.

IV. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 21 jaardin linjalta (alle 5 jaardia puoleenkenttään). Puolustaja siirtyy paitsioon heti, kun aloitussyötön antaja on koskenut palloon, pakottaakseen hyökkääjän ensimmäinen ja maali B:n 24 jaardin linjalta -tilanteeseen.

TULKINTA: Puolustuksen epäilua taktikointi, rangaistaan 10 jaardina. Pelaaja ei voi tehdä tätä vahingossa, joten on oletettava virheen olevan tahallinen edun saamiseksi. Hyökkäys voi hylätä virheen. Puolustuksen pelaajia ja valmentajia varoitetaan, että lisärikkomukset johtavat sekä 10 jaardin rangaistukseen epäilusta taktikoinnista että 10 jaardin lisärangaistukseen epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä ja rikkoneen pelaajan sulkemiseen ottelusta.

V. Puolustavan joukkueen valmentaja tulee kentälle ja pitää kiinni selvästi avoinna olevasta vastaanottajasta, ennen kuin tämä voi päästä maalialueelle. Pelinrakentaja ei voi heittää helppoa heittoa pisteiden tekemistä varten mutta heittää sitten pallon maalialueelle toiselle vastaanottajalle, joka tekee maalin.

TULKINTA: Pelin aikana tapahtunut virhe ottelun häiritsemisestä. Päätuomarin kuitenkin tulee ilmoittaa se virheenä pallon ollessa pois pelistä ja panna täytöntöön rangaistus seuraavassa pelissä. Valmentaja suljetaan ottelusta.

VI. Hyökkäys saa maalin viimeisellä pelillä ja pääsee tasoihin. Ottelua jatketaan lisäpisteiden pelaamiseksi. Lisäpisteyrityksen aikana pelinrakentaja heittää eteenpäinheiton puolustajalle, joka palauttaa palloa. Pelinrakentaja on ainoa pelaaja, joka pystyy liputtamaan. Liputtaminen epäonnistuu, mutta pelinrakentaja osuu puolustajaan puolustuksen 21 jaardin linjalla, mikä saa hänet kaatumaan puolustuksen 24 jaardin linjalle.

TULKINTA: Pelinrakentajan sääntöjenvastainen kontakti. Ei pistesuoritusta, ja lisäpisteyritys on päättynyt.

Ottelu ei voi päättyä hyväksytyyn rangaistukseen (S 3-2-2), joten puolustukselle myönnetään ensimmäinen ja maali omalta 15 jaardin linjalta. Kellossa ei ole aikaa.

HUOMAUTUS: Jos pelinrakentaja ei yritä liputtaa vaan sen sijaan työntää puolustajan maahan, tulkinta on sama mutta pelinrakentaja suljetaan ottelusta, ei pelkästään virheen vuoksi vaan koska hän tahallisesti esti pistesuorituksen.

HT 10-2-4 / Toisensa kumoavat virheet

I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää onnistuneen heiton tai syötönkatkon hyökkäyksen 15 jaardin linjalle. Ennen kiinniottoa aloitussyötön antaja blokkaa blitzaajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla ja puolustaja ottaa kontaktin vastaanottajaan hyökkäyksen 20 jaardin linjalla.

TULKINTA: Toisensa kumoavat virheet. Yritys pelataan uudelleen.

II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 15 jaardin linjalle, josta pallo palautetaan hyökkäyksen 6 jaardin linjalle. Ennen kiinniottoa aloitussyötön antaja suojaa blitzaajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla ja palautuksen aikana blitzaaja suojaa aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 12 jaardin linjalla.

TULKINTA: Puolustus voi hylätä toisensa kumoavat virheet ja pitää pallon oman rangaistuksensa täytöntöönpanon jälkeen. (S 10-2-4-a) peruspiste (BS) on virheentekopaikka (SF). Seuraava peli on edellisen puolustuksen ensimmäinen ja maali 17 jaardin linjalta.

- III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 15 jaardin linjalle, josta pallo palautetaan hyökkäyksen 6 jaardin linjalle. Ennen kiinniottoa puolustaja ottaa kontaktin vastaanottajaan hyökkäyksen 10 jaardin linjalla ja palautuksen aikana aloitussyötön antaja pitää kiinni (sääntöjenvastainen kontakti) juoksijaa hyökkäyksen 12 jaardin linjalla.

TULKINTA: Toisensa kumoavat virheet. Yritys pelataan uudelleen.

- IV. Kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 23 jaardin linjalta. Juoksija syyllistyy lipun suojaamiseen puolustuksen 17 jaardin linjalla, ja puolustaja pitää kiinni juoksijasta päästäkseen lippuun. Peli päättyy lopulta puolustuksen 12 jaardin linjalle. Hyökkäyksen valmentaja haluaa hylätä puolustuksen rangaistuksen ja saada ensimmäisen yrityksen, kun rangaistus lipun suojaamisesta pannaan täytäntöön virheentekopaikasta (SF).

TULKINTA: Toisensa kumoavat virheet on ainoa vaihtoehto, ja yritys pelataan uudelleen. Virheet, eivät rangaistukset, kumoavat toisensa. Valmentajalle ei anneta tilaisuutta hylätä rangaistusta.

HT 10-2-5 / Virheet pallon ollessa pois pelistä

- I. Kun pallo on poistunut pelistä, kaksi vastustajaa haukkuvat toisiaan ja alkavat tönä

TULKINTA: Erotuomarit erottavat pelaajat toisistaan ja heittävät lipun sääntöjenvastaisesta kontaktista kummallekin. Vaikka rangaistukset kumoavat toisensa (S 10-2-5), tämä osoittaa, etteivät erotuomarit suvaitse tällaista käytöstä. Jos pelaajat aloittavat tappelun, kumpikin suljetaan ottelusta.

HUOMAUTUS: Jos toinen pelaaja lyö ensin toista ja toinen sitten lyö takaisin, virheet eivät kumoa toisiaan ja ne on pantava täytäntöön järjestyksessä, etäisyyden puolittaminen mukaan lukien.

HT 10-3-1-a / Peruspistetäytäntöönpano – hyökkäyksen virheet

- I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Vastaanottaja syyllistyy heiton vastaanoton häirintään hyökkäyksen 22 jaardin linjalla, ja heitto epäonnistuu.

TULKINTA: Pelin päättymispiste on aloituspaikka (S 7-2-3), joten peruspiste on aloituspaikka. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 3,5 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Sama peruspiste ja tulkinta, jos vastaanottaja saa pallon kiinni heiton vastaanoton häirinnän jälkeen ja etenee sen kanssa.

- II. Neljäs ja maali puolustuksen 4 jaardin linjalta. Kun pelinrakentajan heitto lähestyy, vastaanottaja työntää puolustajaa saadakseen eron ja ottaa heiton kiinni maalialueella.

TULKINTA: Rangaistus hyökkäyksen heiton vastaanoton häirinnästä, ei pistesuoritusta. Yrityssarja päättyy yrityksen menetyksellä. Seuraava peli on puolustavan joukkueen ensimmäinen ja puolikenttä omalta 5 jaardin linjaltaan.

- III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja hänet säkitetään maalialueella. Aloitussyötön antaja suojaa blitzaajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 3,5 jaardin linjalta. Rangaistuksen hylkääminen johtaa omaan maaliin.

- IV. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja hänet säkitetään hyökkäyksen 1 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja suojaa blitzaajaa maalialueella.

TULKINTA: Peruspiste on virheentekopaikka. Rangaistus pannaan täytäntöön maalialueella, mikä johtaa omaan maaliin. Rangaistuksen hylkäämisellä kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 1 jaardin linjalta.

- V.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja hänet säkitetään hyökkäyksen 1 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja suojaa blitzaajaa hyökkäyksen 5 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on virheentekopaikka. Rangaistus pannaan täytäntöön 5 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 5 jaardin linjalta. Rangaistuksen hylkäämisellä kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 1 jaardin linjalta.

- VI.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja heitto onnistuu hyökkäyksen 15 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja suojaa blitzaajaa hyökkäyksen 5 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on virheentekopaikka. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 5 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 2,5 jaardin linjalta. Rangaistuksen hylkäämisellä kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 15 jaardin linjalta.

- VII.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja heitto onnistuu hyökkäyksen 15 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja suojaa puolustajaa hyökkäyksen 20 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3,5 jaardin linjalta. Rangaistuksen hylkäämisellä kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 15 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Sama täytäntöönpano olisi myös epäonnistuneessa heitossa, mutta tässä tapauksessa hylkäämisen seurauksena olisi kolmas ja puolikenttä 7 jaardin linjalta.

- VIII.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, heitto onnistuu ja pallo viedään maaliin. Aloitussyötön antaja suojaa puolustajaa vastustajan maalialueella juoksun aikana ennen pistesuoritusta.

TULKINTA: Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3,5 jaardin linjalta.

HT 10-3-1-b / Peruspistetäytäntöönpano – puolustuksen virheet

- I.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Puolustaja syyllistyy heiton vastaanoton häirintään hyökkäyksen 22 jaardin linjalla, ja heitto epäonnistuu.

TULKINTA: Pelin päättymispiste on aloituspaikka (S 7-2-3), joten peruspiste on aloituspaikka. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä hyökkäyksen 17 jaardin linjalta.

- II.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Puolustaja syyllistyy heiton vastaanoton häirintään hyökkäyksen 22 jaardin linjalla, mutta vastaanottaja saa pallon silti kiinni ja etenee sen kanssa hyökkäyksen 24 jaardin linjalle.

TULKINTA: Pelin päättymispiste on juoksun päättymispiste, joten peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 24 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali puolustuksen 16 jaardin linjalta.

- III.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu ja säkitetään maalialueella. Puolustaja suojaa aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 12 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Sama täytäntöönpano on voimassa, kun pelinrakentaja heittää epäonnistuneen heiton välttääkseen säkin.

- IV.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja hänet säkitetään hyökkäyksen 1 jaardin linjalla. Puolustaja suojaa aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 5 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 12 jaardin linjalta.

- V.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja heitto onnistuu hyökkäyksen 15 jaardin linjalla. Puolustaja suojaa aloitusyötön antajaa screen-kuviossa maalialueella.

TULKINTA: Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 15 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 20 jaardin linjalta.

- VI.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, ja heitto onnistuu hyökkäyksen 15 jaardin linjalla. Puolustaja suojaa toista vastaanottajaa hyökkäyksen 20 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 15 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 20 jaardin linjalta

- VII.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja pudottautuu, heitto onnistuu ja pallo viedään maaliin. Ennen heittoa puolustaja suojaa aloitusyötön antajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on pelin päättymispiste (vastustajan maaliviiva). Rangaistus hylätään säännöllä (S 10-3-2-1), ja pistesuoritus jää voimaan.

HUOMAUTUS: Jos virhe on sen sijaan sääntöjenvastainen kontakti, rangaistus pannaan täytäntöön lisäpisteytyksessä.

- VIII.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Blitzaja tarttuu pelinrakentajaa housuista aloituslinjan takana, mutta pelinrakentaja heittää silti onnistuneesti hyökkäyksen 12 jaardin linjalle.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta kontaktista (kiinnipito). Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 12 jaardin linjalta ja automaattinen ensimmäinen yritys. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä hyökkäyksen 22 jaardin linjalta

- IX.** Neljäs ja puolikenttä hyökkäyksen 9 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää heiton, ja puolustaja potkaisee ilmassa olevaa palloa estääkseen heiton onnistumisen. Heitto epäonnistuu.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta pallon potkaisemisesta. Peruspiste on aloituslinja. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 9 jaardin linjalta. Seuraava peli on neljäs ja puolikenttä hyökkäyksen 14 jaardin linjalta.

- X.** Neljäs ja puolikenttä hyökkäyksen 9 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää heiton, ja puolustaja potkaisee ilmassa olevaa palloa estääkseen heiton onnistumisen. Hyökkäys ottaa pallon kiinni ja etenee sen kanssa hyökkäyksen 22 jaardin linjalle.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta pallon potkaisemisesta. Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 22 jaardin linjalta. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali puolustuksen 23 jaardin linjalta.

HT 10-3-1-c / Peruspistetäytäntöönpano – pallonhallinnan vaihtuminen

- I.** Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 21 jaardin linjalle, ja palautus päättyy hyökkäyksen 12 jaardin linjalle. Pallonhallinnan vaihtumisen jälkeen aloitusyötön antaja pitää kiinni (sääntöjenvastainen kontakti) juoksijaa hyökkäyksen 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 12 jaardin linjalta. Seuraava peli on edellisen puolustuksen ensimmäinen ja maali hyökkäyksen 6 jaardin linjalta.

- II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 21 jaardin linjalle, ja palautus päättyy hyökkäyksen 12 jaardin linjalle. Pallonhallinnan ensimmäisen vaihtumisen jälkeen palauttajan joukkuekaveri suojaa aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on virheentekopaikka. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 18 jaardin linjalta. Seuraava peli on edellisen puolustuksen ensimmäinen ja maali hyökkäyksen 23 jaardin linjalta.

- III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 21 jaardin linjalle, ja palautus päättyy hyökkäyksen 12 jaardin linjalle. Pallonhallinnan ensimmäisen vaihtumisen jälkeen palauttajan joukkuekaveri suojaa aloitussyötön antajaa hyökkäyksen 10 jaardin linjalla.

TULKINTA: Peruspiste on pelin päättymispiste. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 12 jaardin linjalta. Seuraava peli on edellisen puolustuksen ensimmäinen ja maali hyökkäyksen 17 jaardin linjalta.

- IV. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 21 jaardin linjalle, ja palauttaja rähmää hyökkäyksen 12 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja ottaa pallon kiinni ja etenee sen kanssa hyökkäyksen 20 jaardin linjalle. Pallonhallinnan ensimmäisen vaihtumisen jälkeen aloitussyötön antajan joukkuekaveri pitää kiinni palauttajaa hyökkäyksen 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: Rangaistus sääntöjenvastaisesta kontaktista (kiinnipito). Puolustus pitää pallon (S 5-2-2), peruspiste on pelin päättymispiste. (S 10-3-1-c) Seuraava peli on edellisen puolustuksen ensimmäinen ja maali hyökkäyksen 10 jaardin linjalta.

- V. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 21 jaardin linjalle, ja palauttaja rähmää hyökkäyksen 12 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja ottaa pallon kiinni ilmasta ja etenee sen kanssa hyökkäyksen 20 jaardin linjalle. Pallonhallinnan toisen vaihtumisen jälkeen aloitussyötön antajan joukkuekaveri suojaa vastustajaa hyökkäyksen 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: Rangaistus suojaamisesta. Hyökkäys pitää pallon, peruspiste on pelin päättymispiste (S 10-3-1-c viimeinen liittyvä juoksu). Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä hyökkäyksen 13 jaardin linjalta.

- VI. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Pelinrakentaja heittää syötönkatkon hyökkäyksen 21 jaardin linjalle, ja palauttaja rähmää hyökkäyksen 12 jaardin linjalla. Aloitussyötön antaja ottaa pallon kiinni ilmasta ja etenee sen kanssa hyökkäyksen 20 jaardin linjalle. Pallonhallinnan ensimmäisen vaihtumisen jälkeen palauttajan joukkuekaveri suojaa vastustajaa hyökkäyksen 18 jaardin linjalla. Pallonhallinnan toisen vaihtumisen jälkeen aloitussyötön antajan joukkuekaveri osuu vastustajaan hyökkäyksen 15 jaardin linjalla.

TULKINTA: Hyökkäys hylkää toisensa kumoavat virheet ja pitää pallon hallinnan sääntöjenvastaisen kontaktin täytäntöönpanon jälkeen (S 10-2-4-a). Peruspiste on virheentekopaikka. (S 10-3-1-c viimeinen liittyvä juoksu) Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7,5 jaardin linjalta.

HT 10-3-1-d / Peruspistetäytäntöönpano – takalaiton

- I. Toinen ja maali puolustuksen 12 jaardin linjalta. Puolustaja ottaa heiton kiinni maalialueella ja syyllistyy lipun suojaamiseen maalialueella ennen kuin hän etenee puolustuksen 15 jaardin linjalle, jossa hänet liputetaan.

TULKINTA: Virhe tapahtuu, ennen kuin pallo poistuu maalialueelta, joten täytäntöönpanopiste on takalaittona piste (S 10-3-1-d). Hyökkäyksen yrityssarja päättyy. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä 2,5 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Tulkinta on sama, jos pallo pysyy maalialueella.

II. Toinen ja maali puolustuksen 12 jaardin linjalta. Puolustaja ottaa heiton kiinni maalialueella ja syyllistyy lipun suojaamiseen maalialueella ennen kuin hän etenee puolustuksen 15 jaardin linjalle, jossa hänet liputetaan. Liputtaessa aloitusyötön antaja pitää juoksijaa kiinni liputtaakseen.

TULKINTA: Toisensa kumoavat rangaistukset. Yritys pelataan uudelleen.

HUOMAUTUS: Puolustus voi säännön mukaan hylätä toisensa kumoavat rangaistukset (S 10-2-4-a) ja hyväksyä takalaiton-pisteestä täytäntöönpannun rangaistuksen.

III. Toinen ja maali puolustuksen 21 jaardin linjalta. Puolustaja ottaa syötönkatkon puolustuksen 3 jaardin linjalta, ja hänen liikkeensä vie hänet hänen omalle maalialueelleen. Kun hän on välttänyt yhden liputusyrityksen suojaamalla lippua pallolla, toinen hyökkäyksen pelaaja liputtaa hänet maalialueella.

TULKINTA: Pelin tulos on takalaiton, täytäntöönpanopiste on takalaiton-piste.

HUOMAUTUS: Sama tulkinta, jos toinen puolustaja syyllistyy virheeseen.

IV. Toinen ja maali puolustuksen 21 jaardin linjalta. Puolustaja ottaa syötönkatkon puolustuksen 3 jaardin linjalta ja etenee puolustuksen 14 jaardin linjalle. Toinen puolustaja syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin omalla maalialueellaan palautuksen aikana.

TULKINTA: Oma maali hyväksymällä rangaistus. Virheen (sääntöjenvastainen kontakti) täytäntöönpanopiste on virheentekopaikka maalialueella (S 10-3-1-c).

HUOMAUTUS: Sama tulkinta, jos pallo otettaisiin kiinni maalialueella ja virhe tapahtuu, kun juoksija on poistunut maalialueelta.

HT 10-3-2 / Käytännöt

I. Kolmas ja maali puolustuksen 19 jaardin linjalta. Kolme blitzaajaa antaa blitzausmerkin yhtä aikaa.

TULKINTA: Palo pysyy poissa pelistä. Virhe sääntöjenvastaisesta blitzausmerkistä. Rangaistus pannaan täytäntöön puolustuksen 19 jaardin linjalta. Seuraava peli on kolmas ja maali puolustuksen 14 jaardin linjalta.

II. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 15 jaardin linjalta. Juoksija suojaa lippua puolustuksen 22 jaardin linjalla.

TULKINTA: Rangaistus mitataan virheentekopaikasta, mikä tuo pallon takaisin puolikentän taakse. Pelin aikana tapahtuvan virheen rangaistus pannaan täytäntöön, ennen kuin seuraava yritys ilmoitetaan. Seuraava peli on kolmas ja puolikenttä hyökkäyksen 23 jaardin linjalta.

III. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 15 jaardin linjalta. Juoksija suojaa lippua puolustuksen 18 jaardin linjalla.

TULKINTA: Rangaistus pannaan täytäntöön virheentekopaikasta, mikä jättää pallon puolenvälin etupuolelle. Uusi yrityssarja myönnetään. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali puolustuksen 23 jaardin linjalta.

IV. Neljäs ja puolikenttä hyökkäyksen 9 jaardin linjalta. Eteenpäinheitto osuu puolustajan sääreen ja epäonnistuu.

TULKINTA: Ei rangaistusta sääntöjenvastaisesta potkusta, koska kontakti ei ole tahallinen. Pallonhallinta vaihtuu (yrityssarja päättyy). Seuraava peli on vastustajan ensimmäinen ja puolikenttä 5 jaardin linjalta.

V. Toinen ja maali puolustuksen 10 jaardin linjalta. Heitto onnistuu, ja pelin tuloksena on maali. Puolustus syyllistyy heiton vastaanoton häirintään.

TULKINTA: Maali. Rangaistus pannaan täytäntöön lisäpisteyrityksestä. (S 10-3-2-1)

VI. Lisäpisteyritys 5 jaardin linjalta. Heitto onnistuu maalialueelle. Puolustus syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin maalialueella yrityksen aikana.

TULKINTA: Lisäpisteyritys onnistuu (maali, 1 piste). Rangaistus pannaan täytäntöön seuraavasta uudesta yrityssarjasta, ensimmäinen ja puolikenttä 2,5 jaardin linjalta.

VII. Lisäpisteyitys 5 jaardin linjalta. Heitto onnistuu maalialueelle. Hyökkäys syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin maalialueella, ennen kuin heitto on ilmassa.
TULKINTA: Ei pistesuoritusta. Lisäpisteyitys päättyy yrityksen menetyksellä.

VIII. Lisäpisteyitys 5 jaardin linjalta. Puolustus tekee syötönkatkon maalialueella. Hyökkäys syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin palautuksen aikana puolustuksen 18 jaardin linjalla.
TULKINTA: Ei pistesuoritusta. Lisäpisteyitys epäonnistuu, rangaistus pannaan täytäntöön seuraavassa yrityssarjassa. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä 15 jaardin linjalta.
HUOMAUTUS: Jos kyseessä olisi ollut palauttajan sääntöjenvastainen kontakti, lisäpisteyitys päättyy ilman pistesuoritusta ja rangaistus pannaan täytäntöön seuraavassa yrityssarjassa. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä 2,5 jaardin linjalta.

IX. Ensimmäisellä jatkoajalla joukkue 1 (ensimmäinen hyökkäys) tekee maalin ja yrittää yhden pisteen lisäpistettä. Heitto onnistuu, ja pelin tuloksena on maali. Joukkue 2 (ensimmäinen puolustus) syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin lisäpisteyityksen aikana.

TULKINTA: Lisäpisteyitys onnistuu (1 piste). Rangaistus pannaan täytäntöön seuraavasta aloituspaikasta. (S 10-2-6) Seuraava peli on ensimmäinen ja maali joukkueelle 2 sen omalta 15 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Jatkoajalla joukkueet eivät voi saada ensimmäisiä yrityksiä ylittämällä keskiviivaa, ainoastaan rangaistuksella, jossa on automaattinen ensimmäinen yritys. Joukkue 1 ei myöskään voi hyväksyä rangaistusta ja yrittää lisäpistettä uudelleen 5 jaardin linjalta saadakseen kaksi pistettä. (S 8-3-2-e)

X. Ensimmäisellä jatkoajalla joukkue 1 on tehnyt maalin ja yhden lisäpisteen. Joukkue 2 on myös tehnyt maalin ja yrittää yhtä lisäpistettä. Heitto onnistuu maalialueelle ja puolustus (joukkue 1) syyllistyy sääntöjenvastaiseen kontaktiin yrityksen aikana.

TULKINTA: Lisäpisteyitys onnistuu (1 piste). Ottelu on tasan ja pelataan toinen jatko aika. Rangaistus pannaan täytäntöön seuraavasta aloituspaikasta (S 10-3-2-3). Seuraava yritys on yhden pisteen lisäpisteyitys joukkueelle 1 15 jaardin linjalta.

HT 10-3-3 / Etäisyyden puolittaminen

I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Hyökkäys syyllistyy väärään aloitukseen.

TULKINTA: Pallo pysyy poissa pelistä. Rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 3,5 jaardin linjalta.

II. Neljäs ja maali puolustuksen 13 jaardin linjalta. Puolustus syyllistyy heiton vastaanoton häirintään maalialueella. Heitto epäonnistuu.

TULKINTA: Rangaistus pannaan täytäntöön puolustuksen 13 jaardin linjalta, ja automaattinen ensimmäinen yritys. Seuraava peli on ensimmäinen ja maali 6,5 jaardin linjalta.

HT 12-1-1 / Haaste

I. Toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Hyökkäys syyllistyy väärään aloitukseen. Viiden jaardin rangaistus pannaan täytäntöön hyökkäyksen 7 jaardin linjalta. Seuraava peli on toinen ja puolikenttä hyökkäyksen 2 jaardin linjalta. Hyökkäyksen valmentaja tai kapteeni huomauttaa, että täytäntöönpanossa tulisi puolittaa etäisyys.

TULKINTA: Jos päätuomari huomaa, että täytäntöönpanossa oli virhe, hän korjaa sen ja ilmoittaa asiasta valmentajalle. Jos päätuomari jättää täytäntöönpanon voimaan, valmentaja voi pyytää haastetta ja menettelytapa alkaa. Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee täytäntöönpanoa, ja haaste hyväksytään.

- II. Puolustus syyllistyy sääntöjenvastaiseen blitziin onnistuneen lisäpisteytyksen aikana. Päätuomari sijoittaa pallon uutta yrityssarjaa varten 5 jaardin linjalle. Hyökkäyksen valmentaja huomauttaa, että pallo tulisi asettaa 2,5 jaardin linjalle rangaistuksen täytäntöönpanon jälkeen. Päätuomari ilmoittaa valmentajalle, että vain 10 jaardin rangaistukset pannaan täytäntöön seuraavasta yrityksestä. Valmentaja on eri mieltä ja pyytää haastetta.

TULKINTA: Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee täytäntöönpanoa. Haaste ei onnistu. Päätuomari voi näyttää valmentajalle vastaavan S 10-3-2 paperilla tai sähköisellä laitteella. Seuraava peli on ensimmäinen ja puolikenttä 5 jaardin linjalta.

HUOMAUTUS: Hyökkäyksellä ei ole enää aikalisia. Haastetta ei myönnetä.

- III. Joukkue on tehnyt haasteen, ja se on onnistunut. Myöhemmin samalla puoliajalla valmentaja haluaa tehdä toisen haasteen säännön tulkinnasta. Päätuomari ilmoittaa valmentajalle, että hänellä on jo ollut haaste tällä puoliajalla eikä hän voi tehdä toista. Valmentaja edelleen vaatii haastamista.

TULKINTA: Päätuomari jättää valmentajan pyynnön huomiotta. Peli jatkuu.

HUOMAUTUS: Jos valmentaja jatkaa äänekkästä väittelyä sivurajalta, päätuomari voi rangaista häntä epäurheilijamaisesta käyttäytymisestä.

- IV. Kun toinen ja maali puolustuksen 16 jaardin linjalta on päättynyt epäonnistuneeseen heittoon, linjatuomari ilmoittaa seuraavan yrityksen olevan neljäs ja maali. Kaikki muut erotuomarit ovat samaa mieltä. Peli alkaa, heitto onnistuu puolustuksen 5 jaardin linjalle ja peli päättyy puolustuksen 2 jaardin linjalle. Päätuomari ilmoittaa uudesta yrityssarjasta puolustukselle. Hyökkäyksen valmentaja haastaa tulkinnan seuraavasta yrityksestä.

TULKINTA: Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee tulkintaa seuraavasta yrityksestä. Ensimmäisen väärän neljännen yrityksen haastamatta jättäminen ei poista oikeutta haastaa seuraavaa yritystä (uutta yrityssarjaa).

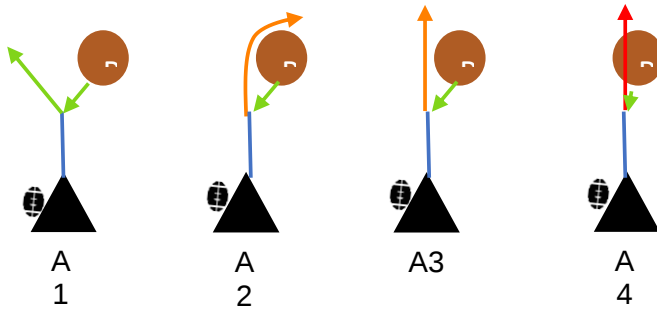
Hyökkäyksen valmentaja selittää, etteivät he ole pelanneet kolmatta yritystä tässä yrityssarjassa, ja haluaa saada uuden yhden yrityksen, jotta saisivat pelattua neljä yritystä. Haaste epäonnistuu, koska joukkueet eivät voi pyytää muuttamaan tulkintaa, joka on tapahtunut ennen edellistä yritystä. Jotta haaste sallittaisiin ja menisi läpi, hyökkäyksen valmentajan olisi pitänyt haastaa virheellinen neljäs yritys, ennen kuin se pelattiin.

- V.** Kun toinen ja maali puolustuksen 16 jaardin linjalta on päättynyt epäonnistuneeseen heittoon, linjatuomari ilmoittaa seuraavan yrityksen olevan neljäs ja maali. Kaikki muut erotuomarit ovat samaa mieltä. Peli alkaa, heitto onnistuu puolustuksen 5 jaardin linjalle ja peli päättyy puolustuksen 2 jaardin linjalle. Kumpikin joukkue alkaa vaihtaa pelaajamiehistöään, kun linjatuomari ilmoittaa, että hän on tehnyt virheen ja seuraavan yrityksen tulisi olla hyökkäyksen neljäs yritys puolustuksen 2 jaardin linjalta. Puolustuksen valmentaja haastaa päätöksen.

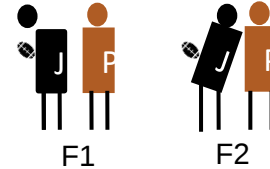
TULKINTA: Päätuomari ottaa aikalisän, haaste sallitaan, koska se koskee tulkintaa seuraavasta yrityksestä. Ensimmäisen virheellisen neljännen yrityksen haastamatta jättäminen (miksi he haastaisivatkaan sen?) ei tarkoita, että oikeus haastaa toinen neljäs yritys olisi menetetty. Puolustuksen valmentaja selittää, että he ovat pelanneet kiistattoman neljännen yrityksen, ja haluaa saada pallon yrityssarjan päättymisen vuoksi. Haaste onnistuu. Kun virheellisesti päätetty neljäs yritys on aloitettu aloitusyötöllä, se pelataan ilmoitetusti ja seuraava yritys (uusi yrityssarja) on muodostettava.

Juoksijan ja puolustajan välinen kontakti

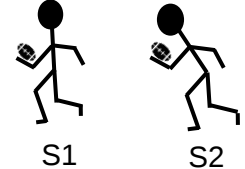
Näkymä ylhäältä



Näkymä edestä/takaa



Näkymä sivulta



Hyökkäyksen virheet	A1	A2	A3	A4
F1+S1	Ei lippua	katso, onko sääntöjenvastaista kontaktia	katso, onko sääntöjenvastaista kontaktia	Tähtääminen
F1+S2	Ei lippua	katso, onko sääntöjenvastaista kontaktia	katso, onko sääntöjenvastaista kontaktia	Tähtääminen
F2+S1	katso, onko sääntöjenvastaista kontaktia	Sääntöjenvastainen kontakti / tähtääminen	Sääntöjenvastainen kontakti	Tähtääminen (+ottelusta sulkeminen)
F2+S2	katso, onko sääntöjenvastaista kontaktia	Sääntöjenvastainen kontakti / tähtääminen	Sääntöjenvastainen kontakti	Tähtääminen (+ottelusta sulkeminen)

Katso, onko kyseessä puolustuksen tähtääminen, jos kohde on henkilö lippujen sijaan.