

Krzysztof Walentynowicz

Przepisy Gry w Futbol Amerykański 2024

*Na podstawie Przepisów Gry 2024
Międzynarodowej Federacji Futbolu Amerykańskiego
IFAF*

Marzec 2024

SPIS TREŚCI

ZMIANY PRZEPISÓW 2024	3
RÓŻNICE W PRZEPISACH GRY POMIĘDZY NCAA I IFAF	4
WYTYCZNE IFAF NA SEZON 2024	5
KODEKS FUTBOŁOWY	8
PRZEPISY I INTERPRETACJE	10
ROZDZIAŁ 1. Mecz, boisko, zawodnicy i wyposażenie.....	11
ROZDZIAŁ 2. Definicje	25
ROZDZIAŁ 3. Kwarty i czas gry. Zmiany.....	43
ROZDZIAŁ 4. Piłka w grze, Piłka martwa, Poza boiskiem	64
ROZDZIAŁ 5. Seria prób i linia do zdobycia	70
ROZDZIAŁ 6. Kopnięcia	74
ROZDZIAŁ 7. Rozpoczęcie akcji i podania	89
ROZDZIAŁ 8. Zdobywanie punktów	106
ROZDZIAŁ 9. Zachowanie zawodników i innych osób podległych przepisom	116
ROZDZIAŁ 10. Procedury odmierzania kar.....	138
ROZDZIAŁ 11. Sędziowie – nadzór i obowiązki	147
ROZDZIAŁ 12. Wideoweryfikacja – Video judge	148
ZESTAWIENIE KAR.....	152
OZNACZENIE KODOWE FAULI.....	156
OFICJALNE SYGNAŁY SĘDZIOWSKIE FUTBOLU AMERYKAŃSKIEGO	158
DODATEK A Wytyczne dla sędziów w przypadku poważnych kontuzji zawodników na boisku.....	161
DODATEK B Wytyczne postępowania w przypadku zagrożenia wyładowaniami atmosferycznymi.....	162
DODATEK C Wstrząśnienie mózgu.....	163
DODATEK D Pełne oznaczenie, wymiary i elementy boiska	165
DODATEK E Wyposażenie – dodatkowe informacje.....	168
INDEKS	171

ZMIANY PRZEPISÓW 2024

Główne zmiany

Poniższa lista przedstawia główne zmiany przepisów – numer przepisu oraz opis zmiany.

Główne zmiany przepisów oznaczono w treści prostokątną ramką (tak jak ten tekst).

Nowy lub zmodyfikowany tekst zaznaczony jest kolorem „Przykład”.

Przepis:		Strona:
2-3-6	Strefa tackli i strefa wolnego blokowania wyznaczana pozycją snapera	26
2-27-14- k	Dodatkowe kategorie zawodnika bezbronnego	40
2-34-1-a	Strefa tackli i strefa wolnego blokowania wyznaczana pozycją snapera	42
3-2-1-c	Dodano wytyczne dotyczące rozgrzewki podczas przerwy między połowami	46
3-2-3-a	Przedłużenie kwarty stosuje się tylko w 2-giej i 4-tej kwarcie	47
3-3-2-g-2	Wymagane zdobycie 10 punktów, aby zakończyć sesję lecącego zegara	52
3-3-4	Przerwy drużynowe bezpośrednio po poprzedniej nie są już dozwolone	53
4-1-2-b-3 Wyjątek 4	Przyznanie piłki po /W tylko, gdy znany jest koniec kopnięcia	64
12-3-1-d	Sędzia główny może przeprowadzić wideoweryfikację przy linii bocznej	150

Nowe interpretacje AR

AR 2-10-3: I	AR 2-23-1: II	AR 3-1-3: XV	AR 3-3-1: V	AR 3-3-1: VI
AR 6-1-2: IX	AR 7-1-5: V	AR 7-3-1: I	AR 7-3-1: II	AR 8-5-1: XII
AR 9-1-6: X	AR 9-1-6: XI	AR 9-1-6: XII	AR 9-1-6: XIII	AR 9-2-6: II
AR 9-3-4: III	AR 9-3-4: IV			

RÓŻNICE W PRZEPISACH GRY POMIĘDZY NCAA I IFAF

Przepis NCAA:	Różnica w Przepisach IFAF:
1-2-5-f	Procedura postępowania przy braku bramek
1-4-11	Zabronione używanie dronów.
2-3-6-a	Środek strefy wolnego blokowania wyznaczany od snapera
2-11-3	Definicja zbitcia piłki rozszerzona o uderzenie piłki głową.
2-16-10-a	Pozycja kopacza lub holdera w formacji do kopnięcia z akcji.
2-27-12	Dodatkowe zawieszenie po dyskwalifikacji pozostaje decyzją organizatora rozgrywek. Brak rozróżnienia zawodnika zdyskwalifikowanego i usuniętego – obaj muszą opuścić teren rozgrywania meczu.
3-1-1	Podczas rzutu monetą drużyny muszą pozostać w strefie drużyny.
3-2-3	Kwarta może zostać przedłużona przez faul podczas field goala lub naruszenie nielegalnego dotknięcia.
3-2-4	Zegar akcji resetowany tylko, gdy czas zejdzie poniżej 20 sekund nim piłka jest gotowa do gry.
3-3-2	Lecący zegar.
3-3-2-e-1	Zegar zatrzymuje się na każde przyznanie pierwszej próby, a nie tylko w ostatnich dwóch minutach połowy.
3-3-7	Brak krótkich przerw na żądanie.
3-3-8	Ogłoszenie „dwóch minut” nie może nastąpić nim zegar osiągnie 2:00.
4-1-2-b	Piłka może należeć do drużyny, która odzyskała ją po przypadkowym gwizdku. Piłka może należeć do drużyny odbierającej po przypadkowym gwizdku podczas kopnięcia z akcji. Przepis NCAA dotyczy tylko fumble. Przypadkowy gwizdek jest ignorowany, gdy w następstwie bezpośrednich działań, piłka i tak stała by się martwa.
4-1-3	Piłka jest martwa, gdy zawodnicy w jej pobliżu tak myślą.
6-1-7-b; 8-6-2	Po touchbacku piłka ustawiana jest na 20 jardzie.
6-5-1	Złapanie bezkontaktowe podczas wolnego kopnięcia nie powoduje touchbacku.
7-2-5	Fumble/podanie w tył, które zatrzyma się w boisku, przyznawane jest zgodnie z zasadą fumble do przodu. Przepis NCAA dotyczy tylko fumble.
9-1-3, 9-1-4; 9-5-1	Brak zawieszenia na połowę meczu.
9-1-7-c	Miejsce faulu dla bloku poza boiskiem znajduje się na linii bocznej, na wysokości faktycznego miejsca faulu.
9-2-2	Dodatkowe zabronione nieuczciwie taktyki.
9-2-2-e	Brak dyskwalifikacji za nielegalne korki w butach.
9-2-2-f	Tylko jeden zawodnik może mieć przypisany dany numer w oficjalnym meczu.
9-2-7	Sędzia główny może nakazać usunąć osoby z terenu rozgrywania meczu.
9-6	Rażące faule niesportowego zachowania mogą podlegać dodatkowym sankcjom na podstawie pomeczowej analizy.
10-2-7-a	Przewinienie osobiste może być odmierzane na kolejnej akcji.
12	Wideoweryfikacja.

Powyższa lista nie uwzględnia zmian wynikających z warunków organizacyjnych rozgrywek NCAA. Nie są również wymienione drobne różnice, wynikające z użytego w treści słownictwa, które nie ma wpływu na sposób przebiegu gry.

WYTYCZNE IFAF NA SEZON 2024

Kontrola linii bocznych

Trenerzy, którzy chcą zasięgnąć informacji od sędziego w kwestii dotyczącej przebiegu gry, muszą uczynić to ze strefy drużyny drużynowej. Trenerom nie wolno wchodzić na boisko lub opuszczać strefę drużyny, aby kwestionować decyzje sędziowskie, co stanowi automatycznie faul niesportowego zachowania.

Gdy wszelka gra z poprzedniej akcji ustanie, trenerom zezwala się na dojście wyłącznie do linii bocznej, aby mogli przekazać odpowiednie informacje na boisko. Obszar bezpośrednio dookoła boiska (pas dwóch jardów malowany na biało) jest przeznaczony do pracy sędziów, ale także na potrzeby bezpieczeństwa sędziów, zawodników i samych trenerów. Strefa drużynowa jest z kolei miejscem, które pozwala pokazywać drużynie dobrą organizację i sportowe podejście do gry. Szczególną uwagę należy zwrócić na przepis stanowiący, że trener, który otrzyma dwa faule niesportowego zachowania w jednym meczu, zostaje z niego usunięty.

Komisja Przepisów (Rules Committee) zaleca sędziom zwracanie baczniejszej uwagi na powyższe zachowania oraz karanie zaobserwowanych naruszeń. Natomiast od trenerów oczekuje się, aby dawali przykład swoim profesjonalnym zachowaniem nie tylko zawodnikom, ale również fanom i wszystkim osobom oglądającym mecz. Trenerzy powinni interweniować, gdy zaobserwują przejawy zachowania niegodnego sportowej rywalizacji.

Ochrona zawodników bezbronnych / targeting

Komisja Przepisów (*Rules Committee*) wciąż podkreśla wagę przepisów dotyczących targetingu, celem ochrony zawodników, ograniczenia udziału głowy w kontakcie pomiędzy zawodnikami i eliminowania konkretnych form atakowania przeciwnika. Przepisy 9-1-3 i 9-1-4 określają, że żaden zawodnik nie może nakierować się na bezbronnego przeciwnika, aby mocno uderzyć w okolicę głowy lub szyi lub uderzyć przeciwnika wierzchołkiem swojego kasku. Wprowadzona na sezon 2023 definicja „wierzchołka kasku”, wskazuje, że chodzi o działania wykonane faktycznym czubkiem kasku. Z kolei sformułowanie „wykonać mocne uderzenie” zastąpiło poprzedni zwrot „zainicjować” (kontakt), aby jasno określić intencję przepisu.

Obecnie zabronione działania opisują dwa przepisy: Targeting – mocne uderzenie wierzchołkiem kasku (Przepis 9-1-3) oraz Targeting – mocne uderzenie zawodnika bezbronnego w głowę lub okolicę szyi (Przepis 9-1-4). Używanie kasku w formie „broni” i celowy kontakt w okolicę szyi i karku są poważnym zagrożeniem dla bezpieczeństwa zawodników. Dlatego kary za przewinienia z przepisu 9-1-3 i 9-1-4 skutkują dyskwalifikacją zawodnika faulującego. Niezwykle istotnym jest, aby trenerzy i sędziowie konsekwentnie dbali o zrozumienie przez zawodników tych przepisów i stosowanie się do nich. Przepis 2-27-14 określa, którzy zawodnicy zaliczają się do grupy zawodników bezbronnych.

Nielegalny kontakt na rozgrywającym/podającym

Ze względu na swoją pozycję i skupienie podczas oddawania rzutu i będąc celem wielu obrońców, zawodnik rzucający podanie (podający) jest bardziej narażony na urazy. Jednocześnie ma on małe szanse, aby samemu bronić się lub przygotować na mocne uderzenia. W związku z tym jest dla niego stworzony specjalny przepis (Przepis 9-1-9), zgodnie z którym „Żaden zawodnik obrony nie może wykonać niepotrzebnego ataku na podającego naprzód, gdy jest oczywistym, że piłka została rzucona”.

Przepis ten wymienia dalej kilka szczegółowych działań na podającym lub potencjalnym podającym, które są zabronione. Na przestrzeni lat Komisja Przepisów (*Rules Committee*) stworzyła dla rozgrywającego kilka opcji dla własnej obrony jak ślizg na ziemię prowadzony nogą czy możliwość legalnego wyrzucenia piłki poza strefą tackli (*tackle box*). Dodatkowo definicja zawodnika bezbronnego została rozszerzona o zawodnika

w pozycji do podania, którego uwaga skupiona jest na rozwoju akcji. Ze względu na ekstremalnie narażenie na pozycji rozgrywającego, bardzo ważne jest, aby wszyscy sędziowie, a szczególnie Referee (sędzia główny) i Center Judge, zwracali baczność na podającego, gdy jest on narażony na kontakt lub jest w pozycji bezbronnej. Ochrona rozgrywającego w pełnym zakresie jaki dają mu przepisy musi być priorytetem sędziów.

Symulowanie kontuzji

Wraz z rosnącą popularnością szybkiej gry ofensywnej (*up-tempo offence*), obserwuje się próby wykorzystania kontuzji przez obrońców, aby spowolnić grę, wybić atak z rytmu czy zyskać nienależną przerwę. Zawodnik, który doznał urazu ma pełną ochronę przewidzianą przepisami. Jednakże, okazjonalnie zdarzają się kontuzje dość podejrzone, mające miejsce w dziwnym momencie pomiędzy akcjami, które wręcz sprawiają wrażenie zaplanowanych. Komisja Przepisów (*Rules Committee*) prowadzi poważne dyskusje nad wprowadzeniem rozwiązań zniechęcających do symulowania, w tym nad wprowadzeniem dodatkowego czasu, który kontuzjowany zawodnik będzie musiał odczekać, nim wrócić do gry. Od głównych trenerów oczekuje się prowadzenia w swoich drużynach postawy nietolerującej takich niehonorowych działań. Udawanie kontuzji jest całkowicie sprzeczne z duchem uczciwej rywalizacji i psuje wizerunek naszego wspaniałego sportu.

Wstrząśnienia mózgu

Trenerzy i personel medyczny powinni z dużą ostrożnością zajmować się zawodnikami, którzy przejawiają symptomy wstrząśnienia mózgu. W razie wątpliwości sędziowie będą ogłaszać przerwę dla kontuzjowanego zawodnika, który przejawia oznaki wstrząśnienia. Więcej informacji zawiera Dodatek C.

Sygnaly przeszkadzające i działanie przed snapem

Intencją przepisów przedsnapowych jest zdefiniowanie i uregulowanie tego, co jest dozwolone przez atak i obronę. Drużyna atakująca z założenia ma tę przewagę, że zna sygnał startowy, kadencję lub dźwięk. Z kolei przewagą obrony jest brak ograniczeń w ogólnym poruszaniu się i ustawieniu zawodników. Aby wykluczyć wszelkie próby wymuszenia faulu u przeciwnika lub zyskanie niezasłużonej przewagi, sędziowie muszą skierować szczególną uwagę na nielegalne działania obu drużyn przed rozpoczęciem gry. Ponadto trenerzy nie powinni uczyć nielegalnych działań przedsnapowych, których celem jest sprowokowanie faulu przeciwnika.

Działania te mogą być czasami trudne do zaobserwowania lub usłyszenia, tym większej uwagi oczekuje się od sędziów, aby zatrzymać takie próby. W przypadku ataku należy uważać na dowolny ruch jednego lub kilku zawodników, który symuluje rozpoczęcie akcji. Specjalną uwagę należy skierować na rozgrywającego i działania typu szybkie, gwałtowne ruchu pozorujące rozpoczęcie akcji.

Po defensywnej stronie, sędziowie powinni zwracać szczególną uwagę na dźwięki i działania, mogące zakłócać sygnały startowe przeciwnika lub spowodować false start. Obejmuje to obrońców znajdujących się w pobliżu linii wznowienia akcji, którzy wykonują szybkie, gwałtowne lub przesadne działania, które nie są częścią normalnego przygotowania obrony na rozpoczęcie akcji. Obrońcy mogą poruszać się, ale ich ruchy nie mogą pozorować rozpoczęcia akcji. Ponadto obrona nie może używać słów lub sygnałów, które symulują startowe sygnały przeciwnika lub zakłócają je. Obejmuje to klaskanie po defensywnej stronie piłki, które może przeszkodzić ofensywie.

Niesportowe zachowanie - szydzenie

Komisja Przepisów (*Rules Committee*) wyraża zadowolenie z poziomu oceny przez sędziów fauli niesportowego zachowania i celebracji. Jednocześnie te elementy wciąż będą monitorowane. Ważną wytyczną dla sędziów na bieżący sezon jest nacisk na karanie wszelkich elementów szydzenia skierowanego

do przeciwnika. Takie działania psują wizerunek gry i mogą eskalować do niepotrzebnych starć pomiędzy drużynami. Stąd muszą być wyeliminowane. W ostatnich latach zmodyfikowano przepisy o rozgrzewkach, aby zapewnić właściwą postawę sportową jeszcze przed rozpoczęciem gry. Sędziowie powinni być obecni, gdy zawodnicy przebywają przed meczem na boisku. Niesportowe zachowanie przed meczem jest bardzo szkodliwe i musi być nadzorowane.

KODEKS FUTBOLOWY

Futbol amerykański to agresywny sport kontaktowy, dlatego od zawodników, trenerów czy innych osób związanych z tym sportem oczekuje się najwyższych standardów zachowania, będącego zgodnym z duchem sportowej rywalizacji. W sporcie tym nie ma miejsca na nieuczciwe taktyki, niesportowe zachowanie lub działanie mające doprowadzić do kontuzji. IFAF wyznaje filozofię stanowiącą, że:

- a. Kodeks futbolowy powinien być integralną częścią Kodeksu Etyki i należy dokładnie zapoznać się z nim i przestrzegać.
- b. Próby zdobycia przewagi poprzez obchodzenie lub niestosowanie się do przepisów są zachowaniami nieprzystającymi trenerom lub zawodnikom futbolowym.

Na przestrzeni lat komitet tworzący zasady gry dokładał starań, aby przepisy i odpowiednie kary wyeliminowały wszelkie formy nieuzasadnionej agresywnej gry, nieuczciwe taktyki czy zachowania niesportowe. Jednak same przepisy nie są w stanie temu podołać. Tylko nieustające dążenie trenerów, zawodników, sędziów i wszystkich sympatyków futbolu jest w stanie utrzymać wysoki standard tego sportu, którego opinia publiczna ma prawo oczekiwać. W związku z tym publikowany jest poniższy kodeks jako wytyczne dla zawodników, trenerów, sędziów oraz wszystkie osoby, którym zależy na dobrym rozwoju tego sportu.

Etyka trenerska

Celowe uczenie zawodników łamania przepisów jest nie do zaakceptowania. Uczenie celowego przytrzymywania, niedozwolonych zmian formacji, przedwczesnego startu, symulowania kontuzji czy innych działań niezgodnych z przepisami nie tylko nie pomoże w zbudowaniu charakteru zawodników, ale wręcz go osłabi. Takie polecenia wydawane zawodnikom nie dość, że są nieuczciwe w stosunku do przeciwników, to przede wszystkim działają demoralizująco na samych zawodników, powierzonych w opiekę trenerom. Takie zachowania nigdy nie będą tolerowane.

Do zachowań sprzecznych z etyką trenerską należą między innymi:

- a. Zmiany numerów u zawodników, których celem jest zmylenie przeciwnika w trakcie meczu.
- b. Używanie kasków futbolowych jako broni. Kask ma służyć wyłącznie zabezpieczeniu zawodnika.
- c. Targeting i mocne uderzanie. Zawodnicy, trenerzy i sędziowie powinni kłaść szczególny nacisk na eliminowanie targetingu i mocnego uderzania w bezbronnych przeciwników, zwłaszcza wierzchołkiem kasku.
- d. Stosowanie w trakcie gry środków farmakologicznych nieprzypisanych przez lekarza. Jest to sprzeczne z założeniami sportu amatorskiego i zabronione.
- e. Przedwczesny start poprzez stosowanie nieuczciwych sygnałów wskazujących rozpoczęcie akcji. Jest to nieuczciwa próba zyskania przewagi nad przeciwnikiem, a używanie sygnału, celem rozpoczęcia gry ułamek sekundy przed faktycznym wprowadzeniem piłki do gry, jest niedozwolone. Porównując, to tak jakby sprinter w biegu na 100 metrów miał umówiony sekretny sygnał ze starterem, dzięki któremu będzie wiedział, że wystrzał z pistoletu nastąpi za ułamek sekundy. Dlatego akcja powinna rozpocząć się na wyraźny sygnał.
- f. Zmiany ustawień wykonywane w sposób naśladujący rozpoczęcie akcji bądź stosowanie innych nieuczciwych taktyk, których celem jest wymuszenie na przeciwniku offsidu.
- g. Symulowanie kontuzji celem nieprzystługującego zatrzymania zegara. Zawodnik, który dozna urazu, musi mieć zapewnioną opiekę, jednak symulowanie kontuzji jest nieuczciwe, niesportowe i w sprzeczności z duchem gry. Takie zachowania nie mogą być tolerowane w środowisku sportowców.

Ponadto wg. Międzynarodowej Federacji Futbolu Amerykańskiego (IFAF):

1. Trener powinien mieć świadomość ogromnego wpływu, jaki posiada na zawodników powierzonych pod jego opiekę. Jest to wpływ pozytywny, ale może być też negatywny. Trener nigdy nie powinien przedkładać wartości wygranej nad zaszczepieniem w swoich zawodnikach właściwych idei i cech

charakteru. Bezpieczeństwo i zdrowie zawodników zawsze powinno stać na pierwszym miejscu i nigdy nie powinny być poświęcane dla osobistego prestiżu czy egoistycznej sławy.

2. Ucząc futbolu, trenerzy muszą zrozumieć, że istnieją pewne przepisy, których celem jest ochrona zawodników bądź jednakowe warunki wyłaniania zwycięzcy meczu. W tym sporcie nie ma miejsca na żadne próby łamania tych zasad, celem zdobycia przewagi nad przeciwnikiem lub próby uczenia celowego postępowania w sposób niesportowy. Żaden trener uczący takiego postępowania nie ma prawa, by nazywać się trenerem. Trener powinien być przykładem jak nie chełpić się zwycięstwem i przegrywać z honorem. W ostatecznej ocenie trener, który postępował zgodnie z tymi zasadami, nie powinien obawiać się porażki, gdyż miarą sukcesu jest respekt wyrobiony wśród własnych zawodników i przeciwników.
3. Diagnoza i postępowanie w przypadku kontuzji należą do zagadnień medycznych i w żadnym wypadku nie powinny one należeć do zakresu obowiązków trenera.
4. Trener kategorycznie nie powinien przyzwalać na stosowanie środków farmakologicznych bez uzasadnionego nakazu lekarza. Gdy wskazane jest stosowanie takich substancji, powinno odbywać się to pod nadzorem lekarza lub osoby o odpowiednich kompetencjach. Trenerzy muszą mieć świadomość, że stosowanie substancji farmakologicznych przez zawodników będących pod ich opieką, może być odebrane jako aprobowanie takich działań przez samego trenera. Dlatego wszyscy trenerzy powinni znać aktualne ustalenia IFAF, dotyczące stosowania środków farmakologicznych.

Rozmowa z przeciwnikiem

Zabronione jest zwracanie się do przeciwnika w sposób uznawany za wulgarny, znieważający lub prowokujący. Obowiązkiem trenerów jest częste omawianie z zawodnikami tego typu zachowań i wspieranie wszelkich decyzji podjętych przez sędziów, celem kontrolowania tego typu zdarzeń.

Rozmowa z sędziami

Nakładając karę lub podejmując inną decyzję, sędzia zwyczajnie wykonuje swoje obowiązki zgodnie z własnym, jak najlepszym osądem danej sytuacji. Należy pamiętać, że sędziowie są na boisku celem nadzorowania uczciwości meczu, a ich decyzje są ostateczne i powinny być akceptowane przez trenerów i zawodników. Kodeks Etyki IFAF stanowi, że:

- a. Zarówno na boisku, jak i poza nim, za nieetyczne uznaje się krytykowanie decyzji sędziowskich, zarówno przed zawodnikami, jak i publicznie.
- b. Niezgodne z zasadami gry, a także uznawane za niegodne osoby uważającej się za trenera, jest kierowanie w trakcie meczu niepochlebnych uwag pod adresem sędziów, a także przyzwalanie na takie uwagi od osób w strefie drużyn. Nie do zaakceptowania jest również angażowanie się w działania, które mogą podburzać zawodników lub widzów przeciwko sędziom.

Przytrzymywanie

Nieprzepisowe używanie rąk jest nieuczciwe, eliminuje prawdziwe umiejętności i tym samym nie może być częścią futbolu. Celem gry jest przemieszczanie piłki poprzez strategię, umiejętności i szybkość, bez nieprzepisowego przytrzymywania rywala. Dlatego wszyscy trenerzy i zawodnicy powinni dokładnie zapoznać się z zasadami używania rąk zarówno dla ataku, jak i obrony. Ponieważ przytrzymywanie to najczęściej karane przewinienie ważne jest, aby podkreślać nieuczciwy wpływ tego faulu na grę.

Zachowanie godne sportowca

Zawodnik celowo łamiący przepisy, gra nieczysto i postępuje niesportowo. Bez względu na to, czy jego zachowanie zostanie ukarane, takie postępowanie dyskredytuje dobre imię futbolu. Dlatego wszyscy zawodnicy muszą pamiętać, że to ich obowiązkiem jest dbanie o dobre imię i wizerunek tego sportu.

PRZEPISY I INTERPRETACJE

Przepisy Gry w Futbol Amerykański dzielą się na przepisy administracyjne oraz przepisy dotyczące bezpośrednio gry. Przepisy administracyjne dotyczą najczęściej kwestii organizacyjnych. Niektóre z tych przepisów (wskazane poniżej) mogą zostać zmienione za obopólną zgodą rywalizujących drużyn. Pozostałe nie mogą być zmienione, zwłaszcza przepisy bezpośrednio dotyczące gry. Wszystkie drużyny zobowiązane są do rozgrywania spotkań zgodnie z tymi zasadami.

Przepisy administracyjne, które mogą być zmienione za obopólną zgodą obu drużyn:

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

Przepisy, które mogą być zmienione przez organizatora meczu, bez obopólnej zgody obu drużyn:

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

Przepisy, którą mogą być zmienione przez organizatora meczu, bez obopólnej zgody obu drużyn, wyłącznie w sytuacji, gdy nie jest możliwe ich spełnienie (gdy tylko jest to możliwe, drużyny powinny spełnić standardy określone przepisami):

1-2-1-a 1-2-1-b 1-2-1-c 1-2-1-d 1-2-3-a 1-2-3-c 1-2-5-b
1-2-6 1-3-2-b 1-4-13 3-2-1-c 3-2-1-d

Przepisy, które umożliwiają organizatorowi rozgrywek określenie danego postępowania:

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

Pozostałe przepisy administracyjne nie mogą być zmienione. Sędzia główny powinien zgłosić naruszenie niżej wymienionych przepisów właściwym organom, odpowiadającym za rozgrywki:

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

Wszystkie pozostałe przepisy dotyczą bezpośrednio gry i nie mogą być zmienione.

ROZDZIAŁ 1. Mecz, boisko, zawodnicy i wyposażenie

SEKCJA 1. Przepisy podstawowe

Mecz

- ARTYKUŁ 1. a. Mecz należy rozgrywać na prostokątnym boisku, przy użyciu napompowanej piłki o kształcie eliptycznym. Mecz rozgrywa się pomiędzy dwiema drużynami, z których każda posiada nie więcej niż 11 zawodników na boisku.
- b. Drużyna może grać posiadając mniej niż 11 zawodników na boisku, ale przy braku spełnienia poniższych warunków popełni faul nieprawidłowej formacji:
1. W chwili wykonania wolnego kopnięcia, po każdej stronie kopacza musi znajdować się co najmniej 4 zawodników Drużyny A (Przepis 6-1-2-c-3).
 2. W chwili snapu, na linii wznowienia ataku musi znajdować się przynajmniej 5 zawodników o numerach z przedziału 50-79 oraz w pozycji cofniętej nie może znajdować się więcej niż 4 zawodników (Przepisy 2-21-2, 2-27-4, 7-1-4-a). **Wyjątek:** Przepis 7-1-4-a-5. (AR 7-1-4: IV-VI)

Linie punktowe

ARTYKUŁ 2. Linie punktowe, po jednej dla każdej drużyny, muszą być zlokalizowane na przeciwległych krańcach pola gry. Każda z drużyn musi mieć zapewnioną możliwość zdobycia linii punktowej przeciwnika poprzez przeniesienie, rzucenie lub kopnięcie piłki nad nią.

Zwycięzca meczu i wynik końcowy

- ARTYKUŁ 3. a. Drużynom przyznawane są punkty zgodnie z przepisami. Za wyjątkiem unieważnienia meczu, zwycięzcą jest drużyna, która w chwili jego zakończenia posiada większą sumę punktów.
- b. Wynik meczu uznaje się za końcowy z chwilą, gdy sędzia główny ogłosi koniec meczu.

Sędziowie

ARTYKUŁ 4. Mecz należy rozegrać pod nadzorem sędziów, zgodnie z przepisami Rozdziału 11.

Kapitanowie drużyn

ARTYKUŁ 5. Każda z drużyn powinna wybrać i wskazać sędziemu głównemu nie więcej niż 4 zawodników pełniących na boisku funkcje kapitanów. W danej chwili tylko jeden zawodnik może rozmawiać z sędziami, reprezentując swoją drużynę we wszystkich wynikłych sytuacjach.

Osoby podlegające przepisom

- ARTYKUŁ 6. a. Wszystkie osoby podlegające przepisom muszą podporządkować się decyzjom sędziów.
- b. Do osób podlegających przepisom zalicza się: wszystkie osoby znajdujące się w strefie drużyny, zawodników, zmienników, zawodników zmienionych, trenerów i ich asystentów, personel pomocniczy drużyny. Ponadto do osób podlegających przepisom należą cheerleaderki, członkowie zespołów muzycznych, maskotki, spikerzy, operatorzy systemów audio-wizualnych lub oświetleniowych i wszystkie pozostałe osoby powiązane z drużynami.

Drużyny podlegające przepisom

ARTYKUŁ 7. a. Niniejsze przepisy obowiązują we wszystkich rozgrywkach podlegających IFAF i organizacjom zrzeszonym w IFAF. Za zgodą IFAF przepisy mogą być zmodyfikowane przez organizatora rozgrywek celem dopasowania ich:

1. do wieku uczestników,
 2. do płci uczestników.
- b. Organizacje sędziowskie zrzeszone pod IFAF powinny stosować obowiązującą mechanikę sędziowską.
- c. Drużyny, rozgrywki, organizacje krajowe zrzeszone pod IFAF, które nie przestrzegają obowiązujących Przepisów Gry, mogą podlegać karom.

SEKCJA 2. Boisko

Wymiary i malowanie

ARTYKUŁ 1. Boisko musi być prostokątnym obszarem o wskazanych wymiarach, zawierającym linie, pola punktowe, odpowiednie strefy, jak również bramki i pylony. Wymiary i wyposażenie boiska wskazuje Dodatek D.

- a. Gdy rozmiar stadionu nie pozwala na wyznaczenie pełnowymiarowego boiska, organizator meczu może jako jednostki długości użyć „jardu IFAF”.
 1. Jeden jard przelicza się normalnie jako 91,44 cm, jednak wyłącznie w celach zmieszczenia na obiekcie pełnego, 100-jardowego pola gry wraz z dwoma 10-jardowymi polami punktowymi, dopuszcza się zmniejszenie wartości jardu do 86,67 cm.
 2. Ponieważ długość boiska ulega w ten sposób skróceniu, pozostałe wymiary boiska oraz lokalizację oznaczeń opisaną w przepisach, należy również proporcjonalnie skrócić (**Wyjątek:** długość krótkich znaczników linii jardowych malowanych oraz szerokość linii). Dodatkowo należy odpowiednio skrócić długość łańcucha (Przepis 1-2-7), aby odpowiadała malowaniu boiska.
- b. Wszystkie linie na boisku powinny być białe oraz ich szerokość powinna wynosić 10 cm (**Wyjątek:** szerokość linii bocznych i końcowych może przekraczać 10 cm, szerokość linii punktowych może wynosić 10 cm lub 20 cm oraz Przepis 1-2-1-h).
- c. Krótkie oznaczenia linii jardowych powinny znajdować się w odległości 10 cm od linii bocznych oraz przy liniach wewnętrznych. Ich długość powinna wynosić 61 cm (Przepis 2-12-6).
- d. Pomiędzy liniami bocznymi a linią trenerską powinna znajdować się biała strefa.
- e. Dopuszcza się białe malowanie w polu punktowym lub kontrastujące malowania ozdabiające (np. nazwy drużyn), ale nie może znajdować się bliżej niż 1,2 m od żadnej linii.
- f. Kolorowe wypełnienie powierzchni pól punktowych może stykać się z dowolną linią.
- g. Dopuszcza się następujące kontrastujące malowania dekoracyjne: logo rozgrywek oraz nazwy i logo drużyn. Można je umieścić wzdłuż linii bocznych i pomiędzy liniami punktowymi, ale:
 1. Całość linii jardowych, punktowych czy bocznych musi być wyraźnie widoczna. Dekoracje nie mogą ich w żaden sposób przysłaniać.
 2. Dekoracje nie mogą stykać się lub nachodzić na linie wewnętrzne, **krótkie oznaczenia linii jardowych** lub numery.
 3. Dopuszcza się pojedynczy dekoracyjny znak, umieszczony centralnie na linii środkowej oraz maksymalnie do czterech podobnych oznaczeń, umieszczonych w bocznych częściach boiska.
- h. Linie punktowe mogą być wykonane w kolorze kontrastującym do białych linii bocznych.
 - i. Dopuszcza się reklamy na boisku pod warunkiem, że spełniają zapisy Przepisów 1-2-1-e, f, g.
 - j. Zalecane jest namalowanie białych numerów linii jardowych. Wymiary numerów nie powinny przekraczać 1,8 metra w wysokości oraz 1,2 metra w szerokości. Szczyt numerów powinien znajdować się 9 jardów od linii bocznych.
 - k. Zaleca się namalowanie białych strzałek przy numerach linii jardowych (za wyjątkiem środka boiska), które wskazują kierunek do najbliższej linii punktowej. Strzałki powinny mieć kształt trójkąta równoramiennego o podstawie równej 46 cm i ramionach 91 cm.
 - l. Dwa rzędy linii wewnętrznych maluje się 20 jardów od każdej linii bocznej. Linie wewnętrzne oraz krótkie znaczniki linii jardowych powinny mieć długość 60 cm.
- m. O ile na boisku nie namalowano numerów zgodnie z Przepisem 1-2-1-j, należy namalować znaczniki 9 jardów. Znaczniki te maluje się w formie linii o długości 30 cm, na linii jardowej co 10 jardów, w odległości 9 jardów od każdej linii bocznej.
- n. W obiektach zadaszonych, dach musi znajdować się co najmniej 27 metrów nad boiskiem.
- o. Jeżeli mecz rozgrywany jest na obiekcie z otwieranym zadaszeniem, organizator powinien zdecydować na 90 minut przed kickoffem, czy dach będzie otwarty czy zamknięty w trakcie gry. Dach musi być zamknięty jeżeli (w okresie od 90 minut przed kickoffem do czasu zakończenia gry) w okolicy obiektu występują opady lub wyładowania atmosferyczne, temperatura spadnie poniżej 4°C, bądź porywy wiatru osiągają prędkość 64 km/h. W przypadku zamknięcia, dach musi pozostać zamknięty do czasu zakończenia gry.

Mierzenie wymiarów boiska

ARTYKUŁ 2. Wymiary boiska należy mierzyć od wewnętrznych krawędzi linii bocznych i końcowych. Linia punktowa całą swoją szerokością znajduje się wewnątrz pola punktowego.

Linie graniczne i strefa zamknięta

ARTYKUŁ 3. a. Linie graniczne powinny otaczać całe boisko w odległości 5,4 metra od jego konturów. Jeżeli warunki obiektu nie pozwalają na spełnienie powyższych warunków, linie graniczne powinny otaczać boisko najdalej jak to możliwe, ale w odległości nie mniejszej niż 1,8 metra od jego konturów. Linie graniczne powinny być wykonane w formie linii przerywanych o długości 30 cm, z zachowaniem przerw pomiędzy kolejnymi liniami stanowiących podwójną długość linii.

- b. Żadna osoba z poza strefy drużyny nie powinna znajdować się wewnątrz linii granicznych. Organizator meczu odpowiada za egzekwowanie tego zakazu. **Wyjątek:** Operatorzy ręcznych kamer, w ramach pracy partnerów telewizyjnych, mogą tymczasowo przebywać pomiędzy liniami granicznymi a bocznymi, ale tylko gdy piłka jest martwa i zegar meczowy jest zatrzymany. W żadnym momencie kamery nie mogą znaleźć się na boisku.
- c. Jeżeli obiekt na to pozwala, linie graniczne powinny być również namalowane na około przylegających do boiska strefy drużyn, w odległości 1,8 metra.

Strefy drużyn i strefa trenerska

ARTYKUŁ 4. a. Strefy drużynowe powinny być wyznaczone wzdłuż obu boków boiska, pomiędzy liniami 20 jarda i wewnątrz linii granicznych. Strefy te przeznaczone są wyłącznie na użytek drużyn, w tym zmienników, personelu trenerskiego i pomocniczego oraz innych osób związanych z drużyną. Na czele strefy drużyny powinna znajdować się strefa trenerska (Przepis 9-2-5), oznaczona wyraźną linią w kolorze białym, która rozciąga się pomiędzy liniami 20 jarda, w odległości 2 jardy (1,8 m) od linii bocznej. Pomiedzy strefą drużyny a linią punktową, co 5 jardów należy wyznaczyć punkty o wymiarze 10/10 cm, które stanowią przedłużenie linii trenerskiej i są punktem odniesienia dla obsługi łańcucha i znacznika prób.

- b. W strefie drużyny powinni przebywać tylko członkowie składu i do 25 osób zgłoszonych przez drużynę i bezpośrednio związanych z grą. Wszystkie osoby będące w strefie drużyny podlegają przepisom i decyzjom sędziów (Przepis 1-1-6). Osoby te powinny posiadać odpowiednie identyfikatory. Personel medyczny nie jest wliczany w limit 25 osób i powinien posiadać własny identyfikator.
- c. Trenerzy mogą przebywać w strefie trenerskiej, którą wyznacza się pomiędzy liniami 20 jarda.
- d. W strefie drużynowej i trenerskiej nie może znajdować się żaden sprzęt i personel mediów, w tym reporterzy. Zabronione jest komunikowanie się mediów z osobami będącymi w strefie drużynowej lub trenerskiej. W obiektach w których strefa drużynowa sięga aż po trybuny, należy wyznaczyć umożliwiające przemieszczanie się mediów poza strefą drużyny.
- e. Organizator meczu odpowiada za usunięcie wszelkich nieuprawnionych osób.
- f. Siatki treningowe dla kopaczy nie mogą znajdować się poza strefą drużyny. **Wyjątek:** Obiekty, których wielkość uniemożliwia rozstawienia siatek treningowych w strefie drużyny. W takim wypadku siatki, kopacz i zawodnik trzymający mogą znajdować się i ćwiczyć poza strefą drużyny oraz poza liniami granicznymi (Przepis 9-2-1-b-1).

Bramki

ARTYKUŁ 5. a. Każda z bramek powinna posiadać dwa białe lub żółte słupki, sięgające co najmniej 9,14 metra nad poziom boiska. Słupki musi łączyć poprzeczka, znajdująca się 3 metry nad powierzchnią boiska. Płaszczyzna bramek powinna znajdować się na wysokości linii końcowej. Bramki znajdują się poza boiskiem. (AR 1-2-5: I)

- b. Szerokość słupków powinna wynosić 5,5 metra.
- c. Na słupkach nie powinny znajdować się żadne dekoracje. **Wyjątek:** Umieszczone na szczycie słupków szarfy-chorągiewki w kolorze pomarańczowym lub czerwonym, wskazujące siłę i kierunek wiatru.
- d. Wysokość poprzeczki należy mierzyć prostopadłe od każdego końca bramki do ziemi.

- e. Bramki powinny być otoczone sprężystym materiałem, sięgającym od ziemi na wysokość co najmniej 1,8 metra. (**Wyjątek:** Zabezpieczenie bramek nie jest wymagane, gdy podstawa bramki znajduje się 3,6 m [4 jardy] poza linią końcową lub pomiędzy podstawą bramki a linią końcową znajduje się bariera, która nie stwarza zagrożenia oraz zapobiega wbiegnięciu przez zawodnika w podstawę bramki.) Zabezpieczenie bramek znajduje się poza boiskiem. Zabronione jest umieszczanie reklam na bramkach. Dopuszcza się jedno logo lub znak firmowy producenta, a także reklamy na zabezpieczeniu wspornika bramki. Dopuszcza się logo drużyny lub rozgrywek.
- f. Procedury w przypadku braku lub niesprawności jednej lub obu bramek:
 - 1. Jeżeli dostępna jest przestawna bramka, powinna być w gotowości do użycia na życzenie Drużyny A.
 - 2. Jeżeli przestawna bramka nie jest dostępna, ale na boisku znajduje się tylko jedna bramka:
 - a. Podczas wszystkich akcji rozpoczynanych snapem, Drużyna B będzie bronić pola punktowego, na końcu którego znajduje się bramka.
 - b. Podczas wszystkich wolnych kopnięć, Drużyna A będzie bronić pola punktowego, na końcu którego znajduje się bramka.
 - c. Po zmianie posiadania, w razie konieczności drużyny zmieniają bronione pola punktowe, tak aby Drużyna B broniła pola punktowego, na końcu którego znajduje się bramka.
 - d. Po zakończeniu kwarty nie będzie zmiany stron (wyłącznie 1-minutowa przerwa). Kapitanowie nie wybierają, którego pola punktowego chcą bronić na rozpoczęcie połowy.
 - 3. Ewentualnie trenerzy główni mogą przystać, że w przypadku gdy jedna z bramek nie będzie nadawała się do dalszego użycia, mecz odbywa się dalej, ale już bez field goali. Raz podjęta przez trenerów decyzja, nie może ulec zmianie.
 - 4. Jeżeli boisko nie posiada bramek, mecz może być rozegrany za zgodą obu trenerów głównych. W takim wypadku nie wykonuje się żadnych field goali. Jeżeli choć jeden trener nie wyraża zgody, mecz zostaje odwołany. Raz podjęta przez trenerów decyzja, nie może ulec zmianie.

Interpretacja 1-2-5:

- I. W trakcie przedmeczowej inspekcji boiska stwierdzono, że bramki z wysuniętą na wsporniku poprzeczką ze słupkami, ustawione są w sposób sprawiający, iż ich płaszczyzna znajduje się w polu punktowym. Podstawa bramki znajduje się na zewnątrz pola, jard od linii końcowej. **DECYZJA:** Bramki są dopuszczone, gdyż znajdują się poza boiskiem.

Pylony

ARTYKUŁ 6. Każdy narożnik pola punktowego musi być oznaczony pylonem, który umieszcza się na wewnętrznych krawędziach przecięć linii bocznych z liniami punktowymi i końcowymi. Pylony wskazujące przecięcie linii wewnętrznych z linią końcową, umieszcza się jard od linii końcowej. Pylony powinny być wykonane z dobrze widocznego, miękkiego materiału w kolorze czerwonym lub pomarańczowym. Wysokość pylonów nie może przekraczać 46 cm, szerokość boków pylonów powinna wynosić 10 cm. Dopuszcza się umieszczenie jednego logo lub znaku producenta na każdym pylonie, jak również symboli drużyny, rozgrywek oraz nazwę/logo sponsora tytularnego meczu. Dopuszczane oznaczenia nie powinny zajmować więcej niż 7,6 cm na każdym boku pylonu.

- a. Pylon przemieszczony to taki, który nie znajduje się już na swojej właściwej pozycji. Aby pylon dalej pełnił swoją funkcję wskazaną w przepisach (np. Przepis 8-2-1-a), przynajmniej pewna jego część musi wyraźnie stykać się z ziemią na obszarze 10 cm na 10 cm, w miejscu właściwego ustawienia pylonu. Przemieszczony pylon może zostać właściwie ustawiony w dowolnym momencie.
- b. Dotknięcie przemieszczonego pylonu, który częściowo lub całkowicie znajduje się poza boiskiem, czyni piłkę lub zawodnika poza boiskiem (Przepis 4-2).
- c. Przemieszczony pylon, który całkowicie znajduje się w boisku, przestaje być pylonem i staje się częścią powierzchni boiska.
- d. Przemieszczony pylon linii punktowej, który częściowo znajduje się na swojej właściwej pozycji, w dalszym ciągu traktowany jest jako pylon na potrzeby przepisów. Za linią punktową znajduje się tylko ta część przemieszczonego pylonu, która leży za płaszczyzną linii punktowej.
- e. Jeżeli pylon linii punktowej nie może być ustawiony pionowo, należy ułożyć go na przedłużeniu linii punktowej, z podstawą spoczywającą na całej szerokości linii bocznej.

- f. Jeżeli pylon linii końcowej nie może być ustawiony pionowo, należy ułożyć go na przedłużeniu linii bocznej, z podstawą spoczywającą na całej szerokości linii końcowej.

Akcesoria linii do zdobycia i znacznik prób

ARTYKUŁ 7. Łańcuch wskazujący oficjalną linię do zdobycia oraz znacznik prób powinny być operowane w odległości około 2 jardów (1,8 m) od linii bocznej. Akcesoria te należy umieścić po stronie boiska przeciwnej do trybuny głównej.

- Łańcuch musi mieć długość dokładnie 10 jardów – 9,14 metra, mierzoną na pełnym rozciągnięciu i pomiędzy wewnętrznymi krawędziami tyczek. Tyczki powinny mieć minimum 1,5 m wysokości. Łańcuch powinien być wykonany z materiału, który w normalnym użytkowaniu nie powinien ulec zerwaniu, ani nie jest rozciągliwy.
- Znacznik prób powinien znajdować się na tyczce o wysokości nie mniejszej niż 1,5 m. Znacznik należy umieścić po stronie przeciwnej do trybuny głównej i operować nim w odległości około 2 jardów (1,8 m) od linii bocznej.
- Zaleca się stosowanie dodatkowych, nieoficjalnych znaczników wskazujących numer próby oraz linię do zdobycia.
- Zaleca się stosowanie dodatkowych, płaskich znaczników linii do zdobycia, umieszczonych na ziemi po obu stronach boiska. Znaczniki dodatkowe powinny być wykonane z antypoślizgowego, dociążonego materiału, w formie prostokąta o szerokości 10 cm i długości 81cm. Na jednym końcu znacznika powinien być umieszczony dodatkowy kawałek tego samego materiału co znacznik, w kształcie trójkąta o wysokości 12 cm. Wierzchołek trójkąta powinien wskazywać linię boczną.
- Wszystkie znaczniki linii do zdobycia nie mogą posiadać ostrych krawędzi.
- Dopuszcza się umieszczanie reklam na znaczniku prób oraz tyczkach łańcucha, jak również jedno logo lub znak producenta. Dodatkowo dopuszcza się umieszczanie symboli drużyny oraz rozgrywek.

Znaczniki boiskowe i inne przeszkody

- ARTYKUŁ 8. a. Wszystkie znaczniki i przeszkody znajdujące się w obrębie boiska muszą być wykonane i ustawione w sposób niezagrażający bezpieczeństwu zawodników. Dodatkowo wszelkie rzeczy znajdujące się wewnątrz strefy zamkniętej muszą być odpowiednio zabezpieczone by nie zagrażać osobom, które będą przebywać w strefie zamkniętej.
- Sędzia główny po przedmeczowym sprawdzeniu boiska ma obowiązek nakazać usunięcia lub odpowiedniego zabezpieczenia przedmiotów będących w strefie zamkniętej, które w jego ocenie mogą stanowić zagrożenie. Organizator meczu lub gospodarz ma obowiązek bezwzględnie zastosować się do polecenia sędziego głównego.
 - Sędzia główny powinien zgłosić organizatorowi meczu lub gospodarzowi wszystkie przedmioty znajdujące się na terenie rozgrywania meczu i poza strefą zamkniętą, a które w jego ocenie mogą stanowić zagrożenie. Ostateczna decyzja i odpowiedzialność odnośnie tych przedmiotów leży w gestii organizatora meczu lub gospodarza.
 - Po zakończeniu przez sędziów przedmeczowej inspekcji boiska, organizator meczu lub gospodarz odpowiada by boisko pozostało bezpieczne na czas rozgrywania meczu.
 - Znaczniki linii jardowych powinny być ustawione w odległości 4 jardów od linii bocznych, a znaczniki linii punktowych w odległości 6 jardów (18 stóp). Powinny być wykonane w sposób, który umożliwi ich zgniecenie i nie stwarzający zagrożenia dla zawodników. Znaczniki, które nie spełniają tych wymogów muszą być usunięte. Dopuszcza się oznaczenia reklamowe na znacznikach.

Powierzchnia boiska

ARTYKUŁ 9. a. Nie można użyć żadnego materiału lub przyrządu celem ingerencji w powierzchnię boiska lub jej stan, tym samym dając przewagę jednej z drużyn lub zawodnikowi. **Wyjątek:** Przepisy 2-16-4-b oraz 2-16-4-c.

KARA – Faul piłki żywej. 5 jardów z miejsca poprzedniego [S19: APS].

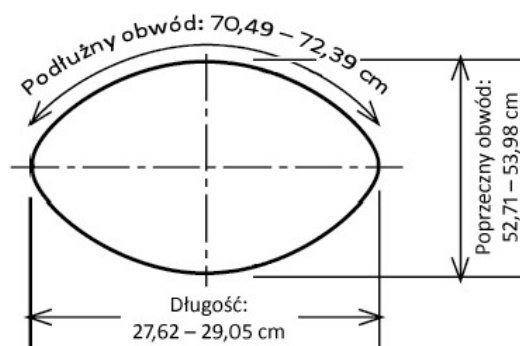
- Sędzia główny ma prawo nakazać poprawę stanu boiska, jeżeli będzie to konieczne dla właściwego i bezpiecznego przebiegu meczu.

SEKCJA 3. Piłka

Specyfikacja

ARTYKUŁ 1. Piłka musi spełnić następujące wymagania:

- a. Musi być nowa lub prawie nowa (prawie nowa piłka to taka, która zachowuje właściwości i jakość nowej piłki oraz nie była naprawiana).
- b. Zewnętrzna powłoka musi składać się z czterech płatów skóry o ziarnistej powierzchni bez marszczeń za wyjątkiem miejsc, w których przebiegają szwy.
- c. Musi posiadać jedno sznurowanie przeprowadzone przez osiem par równo ułożonych otworów.
- d. Naturalny jasnobrązowy kolor.
- e. Piłka może zawierać dwa białe paski o szerokości 2,54 cm, zlokalizowane jedynie na dwóch z czterech płatów materiału piłki.
- f. Wymiary piłki muszą odpowiadać poniższym (**Wyjątek:** Rozgrywki kobiece lub juniorskie):
 1. Podłużny obwód piłki: 70,49 – 72,39 cm (liczony nie przez szwy).
 2. Poprzeczny obwód piłki: 52,71 – 53,98 cm (liczony nie przez poprzeczne przesnurowania).
 3. Długość piłki: 27,62 – 29,05 cm.
- g. Ciśnienie w przedziale 0,86 – 0,93 bar (12,5 do 13,5 psi).
- h. Waga w przedziale 396 – 425 gramów.
- i. Nie można poprawiać piłki, co uwzględnia stosowanie jakichkolwiek urządzeń lub substancji do osuszania piłki. Mechaniczne urządzenia do osuszania piłki nie mogą znajdować się przy liniach bocznych ani w strefach drużyn.



Procedury związane z piłkami

- ARTYKUŁ 2. a. Sędziowie meczowi powinni sprawdzić i ocenić przydatność dostarczonych im przed meczem piłek w ilości nie mniejszej niż 3 sztuki i nie większej niż 6. Zależnie od warunków pogodowych sędziowie mogą zażądać dodatkowych piłek.
- b. Organizator meczu zapewnia pompkę do piłek oraz przyrząd do sprawdzenia ciśnienia.
 - c. O ile organizator rozgrywek nie ustali inaczej, gospodarz powinien zapewnić co najmniej 3 legalne piłki oraz pokazać je przeciwnikowi. Przeciwnik może dodatkowo dostarczyć jedną lub więcej legalnych piłek.
 - d. W trakcie całego meczu dopuszcza się używanie jedynie piłek, które spełniają wymagane kryteria oraz zostały sprawdzone zgodnie z przepisami.
 - e. Wszystkie piłki przeznaczone do użycia w trakcie meczu muszą zostać dostarczone sędziemu głównemu, celem ich sprawdzenia i zaopiniowania, na 60 minut przed rozpoczęciem meczu. Od chwili przekazania sędziemu głównemu, piłki pozostają pod nadzorem sędziów do czasu zakończenia spotkania.
 1. Priorytetem sędziego głównego jest otrzymać 3 legalne piłki. Jeżeli organizator rozgrywek lub gospodarz nie dostarczy przynajmniej trzech legalnych piłek, sędzia główny zwróci się do przeciwnika z propozycją dostarczenia legalnych piłek. Jeżeli dostarczono mniej niż 3 legalne piłki, mecz będzie rozgrywany tylko dopuszczonymi piłkami. Jeżeli nie dostarczono żadnej legalnej piłki, sędzia główny powinien wybrać 3 jego zdaniem najlepsze piłki z tych, które są dostępne.
 2. Gdy dostarczono więcej niż 3 legalne piłki, sędzia główny powinien wybrać 3 jego zdaniem najlepsze, z tych które dostarczyły obie drużyny.
 - f. W następujących sytuacjach piłkę należy wymienić na inną, biorąc ją od osoby zajmującej się piłkami: gdy piłka staje się martwą blisko linii bocznej, jest niezdadna do dalszego użycia, jest w użyciu do mierzenia poza liniami wewnętrznymi lub jest aktualnie nieosiągalna. (**AR 1-3-2:I**)

- g. Przed każdą akcją sędzia główny, **centre judge** lub umpire powinni ocenić legalność piłki przeznaczonej do gry.
- h. Podczas mierzenia wymiarów piłki, należy zastosować się do następujących wytycznych:
 1. Mierzenia wymiarów piłki należy dokonać, gdy jest ona odpowiednio napompowana.
 2. Podłużny obwód piłki należy mierzyć od jednego do drugiego końca piłki, ale nie przez szwy.
 3. Długość piłki należy zmierzyć pomiędzy jej końcami, ale z pominięciem wcięć na końcach piłki.
 4. Poprzeczny obwód należy zmierzyć w poprzek piłki, nad wentylem i szwami, ale z pominięciem miejsc, w których szwy się krzyżują.

Interpretacja 1-3-2:

- l. Przed czwartą próbą kopacz A1 wchodzi na boisko z piłką dopuszczoną do gry i prosi sędziego głównego o zamianę piłki z poprzedniej akcji na tę przyniesioną. **DECYZJA:** Zmiana piłki jest niedozwolona.

Znakowanie piłek

ARTYKUŁ 3. Znakowanie piłek celem wskazania, przez których zawodników lub w jakich sytuacjach piłka powinna być używana jest **niesportowym zachowaniem**.

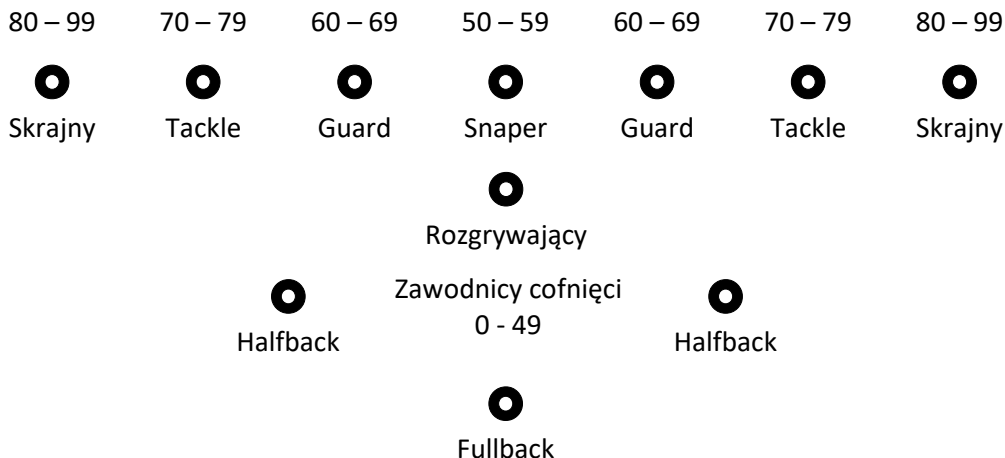
UWAGA: Jeżeli osoba (lub osoby) podlegające przepisom, które znakowały piłki nie mogą być od razu zidentyfikowane, faulem należy obciążyć zawodnika (zawodników), którzy zapewne by zyskali na sytuacji (np. zawodnik grający akurat jako podający do przodu lub kopacz).

KARA – Faul piłki żywej. 15 jardów z miejsca poprzedniego [S27: UC-UNS].

SEKCJA 4. Zawodnicy i wyposażenie

Zalecana numeracja

ARTYKUŁ 1. Wysoce zaleca się numerację dla zawodników ataku zgodnie z poniższym diagramem, który obrazuje przykładowe ustawienie ataku:



Numeracja zawodników

- ARTYKUŁ 2. a. Wszyscy zawodnicy muszą posiadać numer z przedziału 0 – 99. Numery poprzedzone zerem, np. „099”, „07” lub „00”, są nielegalne.
- b. Dany numer może być przypisany wyłącznie do jednego członka składu (Przepis 9-2-2-f).
- c. W obrębie numerów nie mogą znajdować się inne oznaczenia.

KARA – [a-c] Faul piłki żywej. 5 jardów z miejsca poprzedniego [S23: IPN].

- d. Gdy zawodnik wchodzi na boisko po zmianie numeru, ma on obowiązek zgłosić zmianę sędziemu głównemu. Następnie sędziowie informują przeciwnego trenera głównego, a sędzia główny ogłasza zmianę numeru. Zawodnik, który nie dopełni obowiązku poinformowania o zmianie numeru, popełnia przewinienie niesportowego zachowywania. (**AR 1-4-2: I**)

KARA – [d] Faul piłki żywej. 15 jardów z miejsca poprzedniego [S27: UC-UNS]. Dyskwalifikacja w przypadku rażącego faulu [S47: DSQ].

Interpretacja 1-4-2:

- I. Zawodnik Drużyny A, który rozpoczął mecz z numerem 77, wchodzi na boisko mając numer 88.
DECYZJA: Zawodnik musi zgłosić zmianę numeru sędziemu głównemu, który bez zatrzymywania zegara meczowego oraz akcji, ogłasza zmianę (przy użyciu mikrofonu, gdy jest dostępny). W tym czasie odpowiedni sędzia liniowy, powinien przekazać informację o zmianie danemu trenerowi głównemu. Jeżeli A88 nie zgłosi zmiany numeru, popełnia faul niesportowego zachowania.

Wyposażenie obowiązkowe

ARTYKUŁ 3. Wszyscy zawodnicy muszą nosić następujące wyposażenie obowiązkowe:

- a. Kask.
- b. Ochraniacze bioder.
- c. Koszulkę.
- d. Ochraniacze na kolana
- e. Ochraniacz na zęby.
- f. Spodnie futbolowe.
- g. Ochraniacz na ramiona.
- h. Skarpetki.
- i. Ochraniacze na uda.

Wyposażenie obowiązkowe: specyfikacja

ARTYKUŁ 4. a. *Kask:*

1. Kask musi posiadać kratkę oraz zapięcie podbródkowe, zapinane w 4 lub 6 punktach. W trakcie akcji wszystkie punkty zapięcia podbródkowe muszą być zapięte.
 2. Kaski wszystkich zawodników danej drużyny powinny być tego samego koloru.
 3. Kask powinien spełniać standardy bezpieczeństwa National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE), potwierdzone przez producenta lub podmiot dokonujący regeneracji. Dodatkowo na kasku powinna znajdować się informację o ryzyku odniesienia kontuzji.
- b. *Ochraniacze bioder.* Ochraniacze bioder muszą zawierać ochraniacz kości ogonowej.
- c. *Koszulka.* Przepis 1-4-5.
- d. *Ochraniacze na kolana.* Ochraniacze na kolana muszą być zakryte przez spodnie. Spodnie i ochraniacze kolan muszą zakrywać kolana. Na spodniach nie można umieszczać żadnych innych ochraniaczy. (Dodatek E)
- e. *Ochraniacz na zęby.* Ochraniacz na zęby musi być sprzętem specjalnie przeznaczonym do noszenia w jamie ustnej podczas uprawniania sportu i musi obejmować całą górną szczękę. Ochraniacz nie może być biały ani przezroczysty. Zaleca się aby ochraniacz na zęby był poprawnie dopasowany.
- f. *Spodnie futbolowe.* Zawodnicy jednej drużyny powinni nosić spodnie o jednakowym wzorze i kolorze.
- g. *Ochraniacz na ramiona.* Brak dodatkowej specyfikacji. (Dodatek E)
- h. *Skarpety.* Zawodnicy jednej drużyny powinni nosić skarpety lub elementy okrywające nogi o jednakowym wzorze i kolorze. **Wyjątki:** Niepoddane modyfikacjom ortezy stawu kolanowego, taśmy i bandaż, których celem jest ochrona przed urazami. Kopacz kopiący bosą stopą nie musi nosić skarpet. **(AR 1-4-4: I)**
- i. *Ochraniacze na uda.* Brak dodatkowej specyfikacji. (Dodatek E)

Interpretacja 1-4-4:

- I. Zawodnik lub kilkoro zawodników jednej drużyny ubrało leginsy sportowe okrywające ich nogi.
DECYZJA: Zgodne z przepisami. Wszyscy zawodnicy, którzy ubrali leginsy, muszą posiadać leginsy w takim samym kolorze i wzorze.

Kolor i wzór koszulek**ARTYKUŁ 5. a. Wygląd.**

1. Koszulka musi posiadać rękawy, które całkowicie zakrywają ochraniacz na ramiona. Koszulka nie może być wykonana ani modyfikowana, w sposób zwiększający możliwość jej rozdarcia. Koszulka musi być pełnej długości, włożona w spodnie lub uszyta na długość do wysokości pasa. Spod dołu koszulki nie mogą wystawać inne elementy ubioru zawodnika (np. t-shirt). Koszulka musi zakrywać wszystkie ochraniacze noszone od pasa w górę. Zawodnik może mieć ubrane dwie koszulki meczowe, o ile obie spełniają wszystkie wymagania Przepisu 1-4-5. Zabronione jest stosowanie kamizelek lub koszulek zapinanych w dowolny sposób.
2. Na koszulce mogą znajdować się: nazwisko zawodnika, nazwa i logo drużyny, logo organizatora rozgrywek, logo sponsorów drużyny, litera „C” oznaczająca kapitana, inne okazjonalne emblematy lub flaga narodowa.
3. Żaden z elementów wymienionych w punkcie 2 powyżej, nie może zajmować powierzchni przekraczającej 40,7 cm², wliczając w to dodatkowy materiał, który go tworzy (np. plakietka).
4. Przy kołnierzu i mankietach dopuszcza się obszycie o szerokości do 2,54 cm. Na bocznych szwach koszulki (od dolnego szwa rękawów do spodu koszulki) dopuszcza się pas o szerokości do 10,2 cm.
5. Koszulka nie może być w żaden sposób obklejona taśmą lub obwiązana.

b. Kolor.

1. Zawodnicy obu drużyn muszą nosić koszulki o kontrastujących kolorach. Zawodnicy tej samej drużyny muszą nosić koszulki o jednakowym wzorze i kolorze.
2. Drużyna przyjezdna powinna nosić koszulki w kolorze białym. Dopuszcza się, aby gospodarz wystąpił w koszulkach w kolorze białym, o ile przed meczem obie drużyny zawarły pisemnie porozumienie.
3. Obie drużyny mogą grać w kolorowych koszulkach, pod warunkiem spełnienia poniższych wymagań:
 - a. Gospodarz wyraził pisemną zgodę przed rozpoczęciem meczu.
 - b. Organizator rozgrywek zaświadczył, że koszulki drużyny przyjezdnej są kontrastującego koloru.
4. Drużyna przyjezdna popełnia faul niesportowego zachowania, jeżeli w chwili kickoffu rozpoczynającego każdą połowę, nie spełnia powyższego przepisu 1-4-5-b-3.

KARA – Faul traktowany jak faul piłki martwej. 15 jardów z miejsca przyznanego po kickoffie. Gdy w wyniku akcji powrotnej zdobyto przyłożenie, kara odmierzana jest na podwyższeniu lub kolejnym kickoffie. Wybór opcji posiada gospodarz [S27: UC-UNS]. Dodatkowo sędziowie obciążają drużynę przerwą na żądanie na rozpoczęcie każdej kwarty, w której drużyna używa nielegalnych koszulek. W przypadku braku przerw, drużyna obciążona zostaje faulem opóźniania gry.

5. Jeżeli kolorowa koszulka zawiera kolor biały, może on być wykorzystany tylko na elementach wymienionych w punkcie a-2 powyżej.

c. Numery.

1. Z przodu i z tyłu koszulka musi posiadać wyraźne i dobrze widoczne numery stworzone z cyfr arabskich. Cyfry na koszulkach muszą być wykonane w sposób trwały oraz kolorem wyraźnie odróżniającym je od materiału koszulki. Cyfry powinny być o wielkości nie mniejszej niż 20 cm z przodu oraz 25 cm z tyłu koszulki. Cyfry muszą znajdować się w centralnej powierzchni koszulki. Wszystkie inne znaki muszą być oddalone o 2,5 cm od cyfr. **Dodatkowo zaleca się, aby koszulki posiadały numery o wysokości nie mniejszej niż 7,6 cm, umiejscowione po obu stronach na wysokości ramion.**
2. Drużyny ubrane w koszulki niezgodne z przepisami zostaną poproszone przed meczem i przed rozpoczęciem drugiej połowy o zmianę ich na legalne koszulki. Jeżeli na kickoff rozpoczynający każdą połowę, koszulki używane przez drużynę naruszają zapisy punktu 1, drużyna popełnia faul niesportowego zachowania.

KARA – Faul traktowany jak faul piłki martwej. 15 jardów z miejsca przyznanego po kickoffie. Gdy w wyniku akcji powrotnej zdobyto przyłożenie, kara odmierzana jest na podwyższeniu lub kolejnym kickoffie. Wybór opcji posiada gospodarz [S27: UC-UNS]. Dodatkowo sędziowie obciążają drużynę przerwą na żądanie na rozpoczęcie każdej kwarty, w której drużyna używa nielegalnych koszulek. W przypadku braku przerw, drużyna obciążona zostaje faulem opóźniania gry. (AR 1-4-5: I)

3. Wszyscy zawodnicy jednej drużyny muszą posiadać na koszulkach numery o jednakowym stylu i kolorze wykonania. Dodatkowe numery na pozostałych elementach ubioru muszą być zgodne z numeracją na koszulce.

Interpretacja 1-4-5:

- I. Gospodarz ubrał czerwone koszulki z pomarańczowymi numerami. W ocenie sędziów kolor numerów nie jest dostatecznie widoczny na tle koloru koszulki. Sędzia główny prosi trenera głównego o zmianę na legalne koszulki. Trener odpowiedział, że jego drużyna nie zmieni koszulek. **DECYZJA:** Po ogłoszeniu piłki gotową do gry na kickoff rozpoczynający kwartę, sędzia główny ogłasza przerwę dla drużyny gospodarzy z powodu nielegalnych koszulek. Dodatkowo po kickoffie na rozpoczęcie każdej połowy zostanie odmierzona kara 15 jardów. Jeżeli w akcji powrotnej zdobyto przyłożenie, kara odmierzana jest na podwyższeniu lub kolejnym kickoffie. Podobnie w każdej kolejnej kwarcie, gdy drużyna nie zmieniła koszulek na legalne, zostaje ona obciążona przerwą drużynową, po ogłoszeniu piłki gotową do gry i przed pierwszym wprowadzeniem piłki do gry. W przypadku braku przerw, drużyna obciążona zostaje faulem opóźniania gry.

Wyposażenie dodatkowe

ARTYKUŁ 6. Dopuszcza się stosowanie następującego wyposażenia dodatkowego:

- a. *Ręczniki i ogrzewacze dłoni:*
 1. Ręczniki nie mogą być w kolorze żółtym. Powinny być białe, o wymiarach nie większych niż 11 cm na 30 cm. Ręczniki mogą zawierać logo drużyny lub producenta, ale nie mogą znajdować się na nich żadne słowa poza nazwą drużyny lub sponsora.
 2. Ogrzewacze dłoni są dozwolone, gdy warunki pogodowe uzasadniają ich stosowanie.
- b. *Rękawiczki:*
 1. Rękawiczka musi posiadać oddzielną część dla każdego palca, palce nie mogą być ze sobą połączone poprzez elementy rękawiczki. Rękawiczki mogą być w dowolnym kolorze.
 2. Rękawiczka powinna posiadać wszytą w bezpieczny sposób metkę informującą zgodność produktu z odpowiednią specyfikacją. Nie dotyczy to rękawiczek wykonanych ze zwykłej tkaniny.
- c. *Szybka do kasku.* Szybka do kasku wykonana ze sztywnego, uformowanego materiału odpornego na pękanie. Szybka do kasku musi być całkowicie przezroczysta. Okulary i gogle sportowe muszą być również całkowicie przezroczyste. Nie dopuszcza się żadnych wyjątków medycznych. Warunek przezroczystości nie jest spełniony, jeżeli możliwość natychmiastowego sprawdzenia oczu zawodnika jest ograniczona pod dowolnym kątem lub w jakichkolwiek warunkach światła. Szczególnie zabronione są elementy „lustrzane”. **(AR 1-4-8: II)**
- d. *Symbole.*
 1. Dopuszcza się upamiętnienie na uniformie lub kasku osób lub zdarzeń. Maksymalna powierzchnia na ten cel nie może przekroczyć 40 cm².
 2. Dopuszcza się narodowe lub drużynowe naklejki na kaskach.
- e. *Cieniowanie pod oczy.* Jakiegolwiek cieniowanie pod oczy musi być całkowicie czarne, bez numerów, symboli czy słów.
- f. *Akcesoria z informacjami meczowymi.* Każdy zawodnik może nosić zapisane informacje meczowe, umieszczone na nadgarstku, ramieniu lub przy pasie.

Wyposażenie niedozwolone

ARTYKUŁ 7. Do wyposażenia niedozwolonego należą:

- a. Jakiegolwiek wyposażenie będące niebezpiecznym dla innych zawodników.
- b. Bandaże i plastry używane w celu innym, niż zapobieganie lub ochrona przed kontuzją. Decyzję o dopuszczeniu do użytkowania podejmuje umpire.
- c. Wyposażenie zawierające twarde lub szorstkie powierzchnie, które nie są odpowiednio pokryte innym materiałem. Decyzję o dopuszczeniu do użytkowania podejmuje umpire.
- d. Korki dłuższe niż 1,27 cm licząc od podeszwy buta. Specyfikacja dotycząca korków w Dodatku E.
- e. Jakiegolwiek wyposażenie, które może zdezorientować lub oszukać przeciwnika.

- f. Jakiegokolwiek wyposażenie, które może dać zawodnikowi niesprawiedliwą przewagę nad innymi zawodnikami.
- g. Materiał szorstki, pomalowany, pokryty smarem lub inną śliską substancją, doczepiony do wyposażenia, ubioru lub ciała zawodnika. **Wyjątek:** Szybka kasku (Przepis 1-4-6-e).
- h. Dodatki do uniformu za wyjątkiem ręczników (Przepis 1-4-6-a).
- i. Ochraniacze na żebra lub inne dodatkowe ochraniacze doczepione do ochraniacza na ramiona, w tym ochraniacz pleców, które nie są całkowicie zakryte. (AR 1-4-7: II; AR 1-4-8: III)
- j. Wystające lub widoczne chusty noszone na głowie gdy zawodnik jest na boisku poza strefą drużyny. (AR 1-4-7: I)
- k. Koszulki, które nie są zgodne zapisami Przepisu 1-4-5.
- l. Niestandardowe rozbudowane kratki kasków (przykłady w załączniku E). (AR 1-4-7: IV)
- m. Wyposażenie poddane modyfikacjom, które zmniejszają ochronę zawodnika lub innych uczestników.

Interpretacje 1-4-7:

- I. A33 nosi pod kaskiem chustę, której fragment wystaje z tyłu kasku. **DECYZJA:** Nielegalne wyposażenie. Można nosić chusty pod kaskiem, tak długo jak nie wystają spod niego, gdy kask jest założony. Widoczne chusty uznaje się za dodatek do uniformu (1-4-7-h). A33 musi opuścić boisko na jedną akcję. Drużyna A może wykorzystać przerwę aby zatrzymać A33 na boisku, o ile chusta zostanie schowana.
- II. Na koniec akcji ochraniacz ramienny B55 nie jest zakryty przez koszulkę. **DECYZJA:** Nielegalne wyposażenie. Ponieważ ochraniacz uległ odsłonięciu w wyniku akcji, B55 może pozostać na boisku. Przed kolejną akcją ochraniacz musi być zakryty koszulką.
- III. Obie drużyny wychodzą na boisku do meczu w kolorowych koszulkach. Drużyna przyjezdna nie otrzymała zgody od przeciwnika na grę w kolorowych koszulkach, bądź jeżeli taka zgoda została otrzymana, organizator rozgrywek nie zaświadczył, że koszulki są kontrastującego koloru. **DECYZJA:** Faul drużyny przyjezdnej za naruszenie przepisów o kolorze koszulek. Po ogłoszeniu piłki gotową do gry na rozpoczynający kickoff, sędzia główny obciąża drużynę przyjezdną przerwą drużynową za nielegalne koszulki. Dodatkowo po kickoffie na rozpoczęcie każdej połowy zostanie odmierzona kara 15 jardów. Jeżeli w akcji powrotnej zdobyto przyłożenie, kara odmierzana jest na podwyższeniu lub kolejnym kickoffie. Podobnie w każdej kolejnej kwarcie, gdy drużyna nie zmieniła koszulek na legalne, zostaje ona obciążona przerwą drużynową, po ogłoszeniu piłki gotową do gry i przed pierwszym wprowadzeniem piłki do gry. W przypadku braku przerw, drużyna obciążona zostaje faulem opóźniania gry. (1-4-5-b).
- IV. Gdy Drużyna A zaczyna rozchodzić się ze zgrupowania, sędzia główny dostrzega, że A35 nosi niestandardowo rozbudowaną kratkę kasku. **DECYZJA:** A35 musi opuścić boisko na jedną akcję. Drużyna A może wykorzystać przerwę aby zatrzymać A33 na boisku, o ile będzie posiadał odpowiednią kratkę.
- V. Każdy z zawodników linii ofensywnej nosi przy sobie biały ręcznik z małym logo drużyny. Wymiary ręczników wynoszą 11 na 30 cm. Ręcznik snapera ma dodatkowo emblemat czaszki. **DECYZJA:** Zawodnicy mogą nosić ręczniki. Ręczniki liniowych są zgodne z przepisami, za wyjątkiem ręcznika snapera. Z tego powodu snaper musi opuścić boisko na jedną akcję i nie może powrócić do gry dopóki nie wymieni ręcznika na prawidłowy lub nie pozbędzie się go. Drużyna A może wykorzystać przerwę na żądanie, aby snaper nie musiał opuścić akcji, ale nie może posiadać ręcznika sprzecznego z przepisami.

Egzekwowanie obowiązkowego wyposażenia oraz kary za niedozwolone wyposażenie

- ARTYKUŁ 8. a. Zawodnik posiadający niedozwolone wyposażenie lub nie posiadający obowiązkowego wyposażenia, jest niedopuszczony do gry. **Wyjątek:** Przepisy 1-4-5-b oraz 1-4-5-c.
- b. W przypadku gdy w trakcie meczu sędzia odkryje niedozwolone wyposażenie lub zawodnik nie posiada obowiązkowego wyposażenia, musi on opuścić boisko przynajmniej na jedną akcję. Powrót na boisko możliwy jest wyłącznie z właściwym wyposażeniem. Zawodnik może powrócić na boisko bez opuszczania jednej akcji, o ile jego drużyna wykorzysta przerwę na żądanie. W żadnym wypadku zawodnik nie może grać w niedozwolonym wyposażeniu lub nie posiadając obowiązkowego wyposażenia. (AR 1-4-8: I, II, IV)
 - c. Jeżeli wyposażenie stanie się niedozwolonym w trakcie gry, zawodnik nie musi opuszczać boisko na jedną akcję, ale nie może brać udziału w grze bez odpowiedniego wyposażenia. (AR 1-4-7: II; AR 1-4-8: III)

Interpretacje 1-4-8:

- I. Po ogłoszeniu piłki gotową do gry sędzia spostrzega zawodnika, który wyraźnie nie ma włożonego do ust ochraniacza na zęby. **DECYZJA:** Zawodnik musi opuścić boisko na jedną akcję i nie może powrócić do gry bez odpowiedniego wyposażenia. Zawodnik może pozostać na boisko, jeżeli jego drużyna wykorzysta przerwę na żądanie i będzie on właściwie wyposażony.
- II. Końcówka pierwszej połowy i Drużyna B wykorzystała już wszystkie przerwy na żądanie. W chwili zakończenia akcji Line Judge spostrzega, że B44 grał z szybką na kasku, która jest przyciemniona lub nie jest całkowicie przezroczysta. **DECYZJA:** Naruszenie zasad wyposażenia. Zawodnik musi opuścić boisko na jedną akcję i nie może powrócić do gry bez odpowiedniego wyposażenia.
- III. Po zakończonej akcji Umpire dostrzega, że linebacker B55 ma odsłonięty ochraniacz dolnej części pleców, który prawdopodobnie ulegał odsłonięciu podczas dopiero co zakończonej akcji. **DECYZJA:** B55 może pozostać na boisku, ale przed kolejną akcją musi zakryć ochraniacz koszulką.
- IV. Sędzia zauważa zawodnika, który posiada niedozwolone wyposażenie lub brakuje mu wymaganego wyposażenia (i nie jest to kask, który całkowicie spadł w efekcie akcji – Przepis 3-3-9). **DECYZJA:** Sędzia informuje zawodnika, że musi opuścić boisko. Sędzia nie zatrzymuje przy tym zegara meczowego lub akcji. W miarę możliwości sędzia główny przekazuje przez mikrofon krótką informację o zawodniku, drużynie i powodzie zejścia z boiska. Informacja ta nie może opóźnić rozpoczęcia kolejnej akcji i sędzia główny przekazuje ją ze swojej pozycji do kolejnej akcji.

Oświadczenie trenerskie

ARTYKUŁ 9. Przed meczem trener główny składa sędziom własnoręcznie podpisane oświadczenie stwierdzające, że wszyscy zawodnicy:

- a. zostali poinformowani jakie wyposażenie jest obowiązkowe i co należy do wyposażenia niedozwolonego;
- b. posiadają wyposażenie spełniające wymogi zawarte w przepisach;
- c. zostali poinstruowani by w trakcie meczu nosić, i jak nosić, wyposażenie obowiązkowe;
- d. zostali poinstruowani by informować trenerów, gdy w trakcie meczu ich wyposażenie przestanie spełniać wymogi dla wyposażenia obowiązkowego.

Zabronione urządzenia komunikacyjne

ARTYKUŁ 10. Zawodnicy nie mogą posiadać żadnego elektronicznego, mechanicznego lub innego urządzenia komunikacyjnego, celem komunikowania się z dowolnym źródłem lub rejestrowania dźwięku. **Wyjątek:**

1. Medyczne urządzenia dla niesłyszących lub słabo słyszących poprawiające zdolność słyszenia.
2. Urządzenia do przesyłania lub odbioru danych, stosowanie wyłącznie w celu monitorowania zdrowia.

KARA – Faul traktowany jak faul piłki martwej. 15 jardów z miejsca przyznanego, dyskwalifikacja zawodnika [S7, S27 i S47: UC-UNS/DSQ].

Zabronione wyposażenie boiskowe

ARTYKUŁ 11. Nadzór nad rozmieszczeniem urządzeń transmisyjnych (kamery, sprzęt dźwiękowy) na terenie rozgrywania meczu sprawuje personel organizacyjny.

- a. W trakcie całego meczu dopuszcza się na terenie rozgrywania meczu wykorzystanie w celach trenerskich wszelkich urządzeń komunikacyjnych i odtwarzających nagranie meczu lub jego elementy uwiecznione na zdjęciach.
 1. Organizator odpowiada za zapewnienie jednakowego dostępu do źródeł telewizyjnych jak i połączenia internetowego dla obu drużyn w strefie drużynowej oraz na stanowiskach trenerskich na trybunie.
 2. Każda z drużyn odpowiada za własne wyposażenie.
 3. Monitor przy linii bocznej dopuszczony jest wyłącznie w celu użycia przez obsługę medyczną celem udzielania pomocy uczestnikom.
- b. Pomiędzy strefą trenerską a trybuną główną dopuszczona jest wyłącznie komunikacja głosowa lub tekstowa. Przestrzeń dla trenerów obu drużyn powinna być o zbliżonej do siebie powierzchni i zlokalizowana w typowych miejscach na trybunie. Jeżeli przestrzeń trybuny głównej nie jest odpowiednia, komunikację można prowadzić z dowolnego miejsca na trybunie, ale wyłącznie z miejsca

będącego pomiędzy liniami 20 jarda. Zabroniona jest każda inna forma komunikacji, kierowana z terenu rozgrywania meczu lub z poza do osób podległych przepisom, wliczając w to telefony komórkowe, radia, przesyłanie zdjęć lub inną formę wiadomości (zdalne trenowanie). **(AR 1-4-11: I)**

- c. Na i nad obszarem boiska (Przepis 2-31-1) i stref drużynowych, nie mogą znajdować się żadne urządzenia użytkowane przez media, wliczając w to kamery, mikrofony, komputery, nagłośnienie.

Wyjątki:

1. Kamera umieszczona na wsporniku bramki, znajdującym się poza boiskiem.
 2. Kamera umieszczona w pylonie.
 3. Kamera bez elementów audio może być umieszczona na **stroju lub wyposażeniu sędziego**, po uprzedniej zgodzie sędziego i **organizatora rozgrywek lub grających drużyn**. UWAGA: Dopuszcza się kamery noszone przez sędziów, używane wyłącznie na cele sędziowskie, co nie wymaga zgody **organizatora rozgrywek lub grających drużyn**.
 4. Kamera nierejestrująca dźwięku może być umieszczona na przewodach rozciągniętych nad strefami drużyn oraz boiskiem (także nad polem punktowym).
 5. Drużynowa osoba nagrywający mecz może znajdować się w strefie drużyny jako jedna z 25 upoważnionych osób. Nagranie wykonane przez tę osobę, nie może być wykorzystane jako element transmisji na żywo, w tym transmisji internetowej.
- d. Używanie dronów (bezzałogowy statek powietrzny) jest zabronione w okresie sprawowania przez sędziów nadzoru nad meczem (Przepis 11-1-1) **lub gdy członkowie drużyn znajdują się terenie rozgrywania meczu**.
1. Zakaz lotów dronów obejmuje obszar wyznaczony stadionem, halą, trybunami, ogrodzeniem lub innymi elementami. Gdy brak jest stadionu, hali lub trybun, obowiązuje odległość 150 m od miejsca przebywania uczestników meczu lub widzów.
 2. Jeżeli dron naruszy powyższy obszar lub w inny sposób stwarza zagrożenie dla uczestników meczu lub widzów, sędzia główny powinien przerwać mecz do czasu, aż dron zostanie usunięty.
- e. Zabronione jest stosowanie mikrofonów noszonych przez trenerów dla celów transmisji meczu lub nagrywania.
- f. Żadna osoba w strefie drużyny nie może używać sprzętu nagłaśniającego w celu komunikacji z zawodnikami na boisku.
- g. Zabronione jest rejestrowanie przy użyciu dowolnej metody sygnałów używanych przez zawodników, trenera lub inny personel drużyny przeciwnej.

Interpretacja 1-4-11:

- I. Trener główny gospodarzy nie może być osobiście podczas meczu. Chce oglądać transmisję i (a) przekazywać zagrywki poprzez telefon komórkowy do ofensywnego koordynatora; (b) korzystać z aplikacji (typu Zoom, Teams itp.), aby komunikować się z drużyną w szatni.

DECYZJA: Przepis 1-4-11-b wyraźnie dopuszcza jedynie komunikację głosową i tekstową pomiędzy strefą drużyny a trybuną. W związku z tym w przypadku (a) trener główny nie może komunikować się z trybuną lub strefą drużyny w celach trenerskich. Przepis 1-4-11-a dopuszcza wykorzystanie technologii przez trenerów, ale dotyczy to wyłącznie trenerów znajdujących się na terenie rozgrywania meczu (Przepis 2-27-16-a). Także w przypadku (b) jakakolwiek wirtualna sesja z drużyną jest niedozwolona. Ograniczenia rozpoczynają się 60 minut przed planowanym kikoffem, gdy sędziowie obejmują nadzór nad meczem i trwają do czasu ogłoszenia przez sędziego głównego wyniku końcowego, wliczając w to czas podczas przerw.

Telefony i słuchawki trenerów

ARTYKUŁ 12. Telefony trenerów i stosowane przez nich słuchawki nie podlegają pod kary przepisów gry zarówno przed, jak i w trakcie meczu.

- a. Organizator rozgrywek może opracować regulacje dotyczące niesprawności słuchawek trenerów.

Mikrofon sędziego głównego

ARTYKUŁ 13. a. Sędzia główny powinien być wyposażony w mikrofon do celów komunikacji sytuacji z boiska. Działanie mikrofonu musi pozostawać pod kontrolą sędziego głównego i nie może być on cały czas włączony.

- b. Dopuszczony jest bezprzewodowy system komunikacji pomiędzy sędziami, video judgem i obserwatorem sędziowskim.
- c. Żadna osoba podległa przepisom nie może podsłuchiwać komunikacji pomiędzy sędziami przed, w trakcie i po meczu.

KARA – Faule przed i w trakcie gry odmierzane są jako faule piłki martwej, 15 jardów z miejsca przyznanego. Osoba jest zdyskwalifikowana. Faule po meczu powinny zostać zgłoszone do organizatora rozgrywek.

ROZDZIAŁ 2. Definicje

SEKCJA 1. Interpretacja i Sygnały sędziowskie (Approved Rulings, Official's Signals)

- ARTYKUŁ 1. a. Interpretacja (AR – od Approved Rulling) to oficjalna decyzja w sprawie danego przebiegu zajęć. Interpretacja służy zilustrowaniu zamysłu i stosowania zasad.
- b. Sygnał sędziowski [S] oznacza oficjalne sygnały futbolowe numerowanych od 1 do 47.

SEKCJA 2. Piłka: Żywa, Martwa, Niczyja, Gotowa do gry (The Ball: Live, Dead, Loose, Ready For Play)

Piłka żywa

ARTYKUŁ 1. Piłka żywa to piłka będąca aktualnie w grze. Piłka, która po podaniu, kopnięciu lub fumble nie dotknęła jeszcze ziemi, jest piłką żywą w locie.

Piłka martwa

ARTYKUŁ 2. Piłka martwa to piłka nie będąca aktualnie w grze.

Piłka niczyja

ARTYKUŁ 3. a. Piłka niczyja to piłka żywa, nie będąca w posiadaniu zawodnika podczas:

1. Akcji biegowej.
 2. Kopnięcia z akcji lub wolnego kopnięcia nim posiadanie zostanie zdobyte, odzyskane lub piłka stała się martwą w myśl przepisów.
 3. Akcji z podaniem w przód, w okresie od chwili gdy legalne podanie w przód opuściło rękę podającego i do czas aż stało się kompletne, niekompletne lub przechwycone. Każdy zawodnik uprawniony do dotknięcia piłki, może zbić ją w dowolnym kierunku.
- b. Wszyscy zawodnicy są uprawnieni do dotknięcia, złapania lub odzyskania piłki po fumble (**Wyjątki:** Przepis 7-2-2-a Wyjątek 2 oraz 8-3-2-d-5) lub podania w tył.
- c. Uprawnienia do dotknięcia piłki niczyjej po kopnięciu regulują przepisy dotyczące kopnięć (Rozdział 6).
- d. Uprawnienia do dotknięcia podania w przód regulują przepisy dotyczące podań (Rozdział 7).

Piłka gotowa do gry

ARTYKUŁ 4. Piłka martwa jest gotowa do gry gdy:

- a. Przy włączonym 40-sekundowym zegarze akcji – sędzia położy piłkę na ziemi pomiędzy liniami wewnętrznymi i **znajduje się w pozycji do sędziowania**.
- b. Przy 25-sekundowym zegarze akcji lub ustawieniu zegara akcji na 40 sekund po kontuzji lub stracie kasku przez zawodnika drużyny broniącej – sędzia główny użyje gwizdka jednocześnie sygnalizując włączenie zegara meczowego [S2] lub gotowość piłki do gry [S1]. (**AR 4-1-4: I, II**)

SEKCJA 3. Blokowanie (Blocking)

Blokowanie

- ARTYKUŁ 1. a. Blokowanie to przeszkadzanie przeciwnikowi poprzez zamierzony kontakt z tym przeciwnikiem dowolną częścią ciała blokującego.
- b. Pchanie to blokowanie przeciwnika otwartymi dłońmi.
- c. Ciągły kontakt to blok, podczas którego kontakt z przeciwnikiem trwa powyżej jednej sekundy.

Blokowanie poniżej pasa

- ARTYKUŁ 2. a. Blok poniżej pasa to blok zainicjowany poniżej pasa przeciwnika, który ma kontakt z powierzchnią boiska przynajmniej jedną stopą. W razie wątpliwości kontakt jest poniżej pasa (Przepis 9-1-6).
- b. Gdy blokujący zainicjuje kontakt powyżej pasa, a następnie zsunie się poniżej, nie blokuje poniżej pasa. Gdy blokujący wchodzi w pierwszy kontakt z dłońmi przeciwnika na wysokości jego pasa lub powyżej, jest to prawidłowy blok „powyżej pasa” (Przepis 9-1-6).

Chop blok

ARTYKUŁ 3. Chop blok jest to kombinacja bloków „wysoki-niski” lub „niski-wysoki”, wykonana przez dwóch dowolnych zawodników, jednocześnie lub w odstępie czasu pomiędzy blokami, mająca miejsce w dowolnym miejscu na boisku i na przeciwniku nie posiadającym piłki. Sformułowanie „niski” oznacza blok wykonany na wysokości uda przeciwnika lub poniżej (AR 9-1-10: I-IV). Nie ma faulu, gdy kontakt zainicjuje przeciwnik blokującego (AR 9-1-10: V).

Blok w plecy

ARTYKUŁ 4. a. Blok w plecy to kontakt na przeciwniku mający miejsce, gdy siła inicjująca kontakt skierowana jest z tyłu i powyżej jego pasa. W razie wątpliwości kontakt jest poniżej pasa (zobacz Przepis 2-5 „Clipping”) (Przepis 9-3-5). (AR 9-3-3: I, V-VII, IX; AR 10-2-2: XII, XVII)
b. Pozycja głowy lub stóp blokującego niekoniecznie wskazuje skąd zainicjowano kontakt.

Rama ciała

ARTYKUŁ 5. Rama ciała zawodnika wyznaczona jest przez jego ramiona i rozciąga się od nich w dół, z wyłączeniem pleców (Przepis 9-3-3-a-1-b Wyjątek).

Strefa wolnego blokowania

ARTYKUŁ 6. a. Strefa wolnego blokowania to prostokąt, którego środek wyznacza pozycja snapera i który rozciąga się po 5 jardów na oba boki i po 3 jardy do przodu i do tyłu. (Zobacz załącznik D)
b. Strefa wolnego blokowania przestaje istnieć, gdy opuści ją piłka.

Niewidoczny blok (blind side)

ARTYKUŁ 7. Niewidoczny blok to blok wykonany na przeciwniku w otwartej przestrzeni, zainicjowany poza polem widzenia tego przeciwnika lub w sposób, który uniemożliwiał mu obronę przed blokiem.

SEKCJA 4. Złapanie, Odzyskanie, Posiadanie (Catch, Recovery, Possesion)

Posiadanie

ARTYKUŁ 1. Posiadanie to sformułowanie odnoszące się do kontrolowania (a) piłki żywej – jak opisano niżej w tym artykule lub (b) piłki martwej, która ma być wysnapowana lub kopnięta. Sformułowanie to może odnosić się zarówno do posiadania przez zawodnika lub drużynowego posiadania.

a. *Posiadanie przez zawodnika.*

Zawodnik jest w posiadaniu piłki, gdy pewnie chwyta piłkę poprzez trzymanie lub kontrolowanie jej ręką (rękoma) lub ramieniem (ramionami), jednocześnie mając kontakt z ziemią w boisku.

b. *Posiadanie przez drużynę.*

Drużyna jest w posiadaniu:

1. Gdy jeden z jej zawodników jest w posiadaniu, wliczając w to próbę wykonania punta, kopnięcia z odbicia lub kopnięcia z miejsca.
2. Gdy podanie do przodu wykonane przez jednego z jej zawodników znajduje się w locie.
3. Gdy piłka jest niczyja, a jeden z jej zawodników był jako ostatni w posiadaniu.
4. Gdy będzie ona następnie snapować piłkę lub wykopywać ją poprzez wolne kopnięcie.

c. Drużyna jest w legalnym posiadaniu, gdy nabyła drużynowe posiadanie, a jej zawodnicy byli uprawnieni do złapania lub odzyskania piłki.

Należy do

ARTYKUŁ 2. „Należy do”, w porównaniu do „w posiadaniu”, oznacza tymczasowe przyznanie posiadania piłki martwej. Przyznanie może być tymczasowe, ponieważ piłka następnie musi być wprowadzona do gry w zgodzie z przepisami regulującymi zaistniałą sytuację.

Złapanie, przechwyt, odzyskanie

ARTYKUŁ 3. a. Złapanie piłki oznacza, że zawodnik:

1. Przy użyciu swojej ręki (rąk) zdobywa pełną kontrolę nad piłką w locie, nim ta dotknie ziemi, oraz:
 2. Dotyka ziemi w boisku dowolną częścią ciała, a następnie:
 3. Zachowuje kontrolę nad piłką na tyle długo, że jest w stanie wykonać czynność będącą częścią gry, np. odrzucić lub oddać piłkę, przemieszczać ją, uniknąć lub odeprzeć przeciwnika itp., oraz:
 4. Spełnia zapisy poniższych punktów b, c oraz d.
- b. Zawodnik, który w trakcie łapania podania upada na ziemię (bez względu czy nastąpiło to po kontakcie z przeciwnikiem), musi zachować pełną i nieprzerwaną kontrolę nad piłką podczas procesu upadku i kontaktu z ziemią, zarówno w polu gry jak i polu punktowym. Dotyczy to także zawodnika, który próbuje złapać podanie przy linii bocznej i upada poza boiskiem. Utrata kontroli nad piłką, która następnie dotknie ziemi nim zawodnik odzyska kontrolę nad nią powoduje, że nie złapał on piłki. Zawodnik złapał piłkę, jeżeli leżąc w boisku odzyska kontrolę nad piłką, nim ta dotknie ziemi.
- (AR 7-3-6: IX-XV)**
- c. Zawodnik nie złapał piłki, jeżeli utracił kontrolę nad nią w chwili kontaktu z ziemią dowolną częścią ciała lub zachodzi wątpliwość czy utrata kontroli i kontakt z ziemią miały miejsce jednocześnie. Jeżeli zawodnik utrzymuje kontrolę nad piłką, drobny ruch piłki, nawet gdy dotyka ona ziemi, nie jest uznawany za utratę posiadania. By stracić posiadanie, zawodnik musi utracić kontrolę nad piłką.
- d. Zawodnik złapał piłkę, jeżeli po zyskaniu kontroli nad piłką jest w stanie utrzymać ją, gdy piłka dotyka ziemi, a ponadto spełnione są powyższe zapisy.
- e. Przechwyt to złapanie podania wykonanego przez przeciwnika lub jego fumble.
- f. Złapanie przez przyklękającego albo leżącego zawodnika będącego w boisku, jest złapaniem lub przechwytem (Przepis 7-3-6).
- g. Zawodnik odzyskuje piłkę jeżeli spełnia zapisy punktów a, b, c oraz d odnoszących się do złapania piłki, która pozostaje żywą po kontakcie z ziemią.
- h. W przypadku wątpliwości złapanie, odzyskanie lub przechwyt są niezaliczone.

Interpretacje 2-4-3:

- I. B1 zamierza złapać punt (bez sygnału fair catch), który przekroczył strefę neutralną. Piłka uderza w jego ramię (muff), odbija się bez kontaktu z ziemią i pozostaje w powietrzu. A1 w powietrzu chwyta piłkę locie i następnie ląduje z nią poza boiskiem. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B w miejscu, w którym piłka przekroczyła linię boczną.
- II. W trzeciej próbie B1 zablokował kopnięcie z akcji, w wyniku czego nie przekroczyło ono strefy neutralnej, a piłka poszybowała w górę. A1 wyskakuje i chwyta piłkę w powietrzu, a następnie ląduje z nią poza boiskiem. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B w miejscu, w którym piłka przekroczyła linię boczną (Przepis 6-3-7).
- III. Będąc w powietrzu A3 chwyta podanie na wysokości A-40 i wpada w niego B1, przez co A3 ląduje z piłką poza boiskiem na wysokości A-37. **DECYZJA:** Podanie niekompletne (Przepis 7-3-7-a).
- IV. Odbierający A88 jest blisko linii bocznej, skąd wyciąga się, aby złapać podanie. Gdy w trakcie łapania podania A88 spada ku ziemi: (a) A88 osiąga pełną kontrolę nad piłką dotykając czubkiem buta ziemi w boisku oraz utrzymuje kontrolę po upadku poza boiskiem; (b) A88 osiąga pełną kontrolę nad piłką dotykając czubkiem buta ziemi w boisku, następnie będąc w powietrzu traci i ponownie odzyskuje kontrolę nad piłką, którą utrzymuje po upadku poza boiskiem; (c) A88 osiąga pełną kontrolę nad piłką dotykając czubkiem buta ziemi w boisku, a następnie traci kontrolę w chwili upadku poza boiskiem. **DECYZJA:** (a) Złapanie przez A88. (b) Podanie niekompletne. (c) Podanie niekompletne.
- V. W drugiej próbie A1 fumbluje piłkę, która następnie uderza w ziemię i odbija się w górę. B2 chwyta piłkę będąc w powietrzu i następnie ląduje z nią poza boiskiem (a) naprzód względem miejsca fumble lub (b) za miejscem fumble. **DECYZJA:** (a) Piłka Drużyny A w miejscu fumble. (b) Piłka Drużyny A w miejscu, w którym piłka przekroczyła linię boczną (Przepis 4-2-4-d).

Równoczesne złapanie lub odzyskanie

ARTYKUŁ 4. Równoczesne złapanie lub odzyskanie jest złapaniem lub odzyskaniem, podczas którego ma miejsce wspólne posiadanie piłki żywej przez przeciwników znajdujących się w boisku. **(AR 7-3-6: I-II)**

SEKCJA 5. Clipping

- ARTYKUŁ 1. a. Clipping jest to blok na przeciwniku zachodzący, gdy siła zainicjowanego kontaktu skierowana jest z tyłu oraz na wysokości pasa lub poniżej (Przepis 9-1-5).
- b. Pozycja głowy lub stóp blokującego niekoniecznie wskazuje skąd zainicjowano kontakt.

SEKCJA 6. Umyślne przenoszenie piłki martwej (Deliberate Dead-Ball Advance)

Umyślne przenoszenie piłki martwej, jest to próba dalszego przemieszczania piłki przez zawodnika po tym, jak dowolna część jego ciała, inna niż dłoń lub stopa, dotknęła ziemi lub gdy piłka w myśl przepisów została ogłoszona martwą. **Wyjątek:** Przepis 4-1-3-b Wyjątki.

SEKCJA 7. Próba, Między próbami, Strata próby (Down, Between Downs, Loss of Down)

Próba

ARTYKUŁ 1. Próba to jednostka gry, która po ogłoszeniu piłki gotową do gry rozpoczyna się wraz z legalnym snapem (próba z akcją) lub legalnym wolnym kopnięciem (próba z wolnym kopnięciem) i kończy się, gdy piłka następnie stanie się martwą. **Wyjątek:** Podwyższenie to próba z akcją, która rozpoczyna się gdy sędzia główny ogłosi piłkę gotową do gry (Przepis 8-3-2-b).

Między próbami

ARTYKUŁ 2. Między próbami to okres w trakcie którego piłka jest martwa.

Strata próby

ARTYKUŁ 3. Strata próby jest określeniem oznaczającym utratę prawa do powtórzenia próby.

SEKCJA 8. Złapanie bezkontaktowe Fair Catch

Złapanie bezkontaktowe – fair catch

- ARTYKUŁ 1. a. Fair catch kopnięcia z akcji, jest to złapanie mające miejsce poza strefą neutralną, przez zawodnika Drużyny B, który w trakcie trwania kopnięcia z akcji i nim piłka została dotknięta poza strefą neutralną, wykonał prawidłowy sygnał do złapania.
- b. Fair catch wolnego kopnięcia, to złapanie przez zawodnika Drużyny B, który w trakcie trwania wolnego kopnięcia i nim piłka została dotknięta, wykonał prawidłowy sygnał do złapania.
- c. Prawidłowy lub nieprawidłowy sygnał złapania bezkontaktowego pozbawia drużynę odbierającą szansy przemieszczania piłki. Piłka staje się martwa w miejscu złapania lub odzyskania. Jeżeli sygnał poprzedza złapanie lub odzyskanie, piłka staje się martwa w miejscu wykonania sygnału po raz pierwszy.
- d. Piłka pozostaje żywą i może być przemieszczana, gdy zawodnik odbierający osłoni swoje oczy przed słońcem bez machania ręką.

Sygnał prawidłowy

ARTYKUŁ 2. Sygnał prawidłowy to sygnał wykonany przez zawodnika Drużyny B, który w sposób widoczny sygnalizuje swój zamiar poprzez wyciągnięcie tylko jednej ręki wyraźnie ponad swoją głowę i machnięcie nią z jednej na drugą stronę swojego ciała więcej niż raz.

Sygnał nieprawidłowy

ARTYKUŁ 3. Sygnałem nieprawidłowym jest jakikolwiek sygnał z machnięciem wykonany przez zawodnika Drużyny B, który:

- nie spełnia wymogów powyższego przepisu 2-8-2; lub
- został wykonany po złapaniu kopnięcia z akcji poza strefą neutralną, bądź gdy piłka dotknęła innego zawodnika lub ziemi poza strefą neutralną (**AR 6-5-3: III-V**); lub
- został wykonany, gdy wolne kopnięcie zostało złapane, dotknęło ziemi lub innego zawodnika. **Wyjątek:** Przepis 6-4-1-f.

Interpretacja 2-8-3:

- I. Punt Drużyny A z A-20. Podczas kopnięcia B44 wskazuje na piłkę uderzającą w ziemię na środku boiska. B44 wskazując na piłkę (a) trzyma dłonie poniżej ramion bez machania nimi; (b) trzyma dłonie poniżej ramion i macha nimi; (c) trzyma dłonie na wysokości ramion bez machania nimi. **DECYZJA:** Przepis 2-8-3 stanowi, że jakiegokolwiek ruch z machnięciem, który nie spełnia warunków sygnału prawidłowego, jest sygnałem nieprawidłowym. Dodatkowo interpretacją dopuszcza się wskazanie przez zawodnika na kopnięcie, o ile jego dłonie pozostają poniżej ramion i bez machnięcia. (a) Takie działanie zawodnika nie uznaje się za wykonanie sygnału fair catch i Drużyna B zachowuje prawo do odzyskania i przemieszczania piłki. Przypadki (b) i (c) są sygnałem nieprawidłowym fair catch.

SEKCJA 9. Do przodu, Poza, Progres (Forward, Beyond, Forward Progress)**Naprzód, poza**

ARTYKUŁ 1. Sformułowania „do przodu”, „poza” lub „naprzód względem”, odnoszą się do obu drużyn i oznaczają kierunek ku linii końcowej przeciwnika. Przeciwnastawne określenia to „do tyłu/w tył” oraz „przed”.

Progres

ARTYKUŁ 2. Progres to określenie odnoszące się do obu drużyn, wskazujące koniec przemieszczania się zawodnika posiadającego piłkę lub zawodnika łapiącego piłkę w powietrzu i odnosi się do pozycji piłki, gdy stała się ona martwą w myśl przepisów (Przepisy 4-1-3-a; 4-1-3-b; 4-1-3-p; 4-1-3-r; 4-2-1; 4-2-4; 5-1-3-a Wyjątek) (AR 5-1-3: I-VI; AR 8-2-1: I-IX). **Wyjątek:** Przepis 8-5-1-a (AR 8-5-1: I).

SEKCJA 10. Faul oraz Naruszenie (Foul, Violation)**Faul**

ARTYKUŁ 1. Faul jest to złamanie przepisów, dla którego przypisana jest kara.

Przewinienie osobiste

ARTYKUŁ 2. Przewinienie osobiste jest faulem polegającym na niedozwolonym fizycznym kontakcie, który zagraża bezpieczeństwu innego zawodnika.

Rażące przewinienie osobiste

ARTYKUŁ 3. Rażące przewinienie osobiste to niedozwolony fizyczny kontakt na tyle poważny lub celowy, że zagraża przeciwnikowi katastrofalnym urazem.

Interpretacja 2-10-3:

- I. Co to jest "katastrofalny" uraz? **DECYZJA:** National Center for Catastrophic Sport Injury Research w USA definiuje katastrofalny uraz jako: "śmierć, urazy, które skutkują trwałym upośledzeniem czynnościowym i poważne urazy, które skutkują czasowym upośledzeniem czynnościowym z pełnym wyzdrowieniem. Przykłady obejmują urazy rdzenia kręgowego, krwawienia do mózgu, złamania czaszki, udar cieplny, nagłe zatrzymanie akcji serca, urazy organów wewnętrznych, sierpowatość wysiłkowa [zapaść wysiłkowa związana z chorobą sierpowatą], rabdomioliza [szybkie rozpuszczenie uszkodzonego mięśnia szkieletowego] i commotio cordis [migotanie komór w następstwie tępego urazu serca]". Należy pamiętać, że rażące przewinienie osobiste nie musi powodować takiego urazu - wystarczy, aby faul naraził odbiorcę na niebezpieczeństwo takiego urazu.

Naruszenie

ARTYKUŁ 4. Naruszenie to złamanie przepisów, dla którego nie jest przypisana konkretna kara. Ponieważ naruszenie nie jest faulem, nie ma mocy znoszenia innych fauli.

SEKCJA 11. Fumble, Muff, Zbicie, Dotknięcie, Blokowanie kopnięcia (Fumble, Muff, Batting, Touching the Ball, Blocking a Kick)

Fumble

ARTYKUŁ 1. Fumble to czyn nie będący podaniem, kopnięciem lub skutecznym przekazaniem piłki, w wyniku którego zawodnik traci posiadanie. Status piłki to fumble. (AR 2-19-2: I; AR 4-1-3: I)

Muff

ARTYKUŁ 2. Muff (przepuszczenie piłki) to nieskuteczna próba jej złapania lub odzyskania, w wyniku której piłka została dotknięta. Przepuszczenie nie zmienia statusu piłki.

Zbicie

ARTYKUŁ 3. Zbicie piłki to celowe uderzenie jej lub celowa zmiana jej kierunku przy użyciu głowy, dłoni lub ramion. W razie wątpliwości piłka została przypadkowo dotknięta, a nie zbita. Zbicie nie zmienia statusu piłki.

Dotknięcie

ARTYKUŁ 4. a. Dotknięcie piłki nie będącej w posiadaniu zawodnika oznacza jakikolwiek kontakt z piłką. Dotknięcie może być celowe lub przypadkowe i zawsze poprzedza posiadanie i kontrolowanie piłki.

- b. Celowe dotknięcie jest umyślnym lub zamierzonym dotknięciem piłki.
- c. Dotknięcie wymuszone ma miejsce, gdy kontakt zawodnika z piłką jest wynikiem (i) bloku przeciwnika, który skierował tego zawodnika w piłkę lub (ii) gdy przeciwnik zbił piłkę lub nielegalnie ją kopnął, co skierowało piłkę bezpośrednio w tego zawodnika. Gdy dotknięcie jest wymuszone, w myśl przepisów wskazany zawodnik nie dotknął piłki (Przepisy 6-1-4 oraz 6-3-4).
- d. W przypadku wątpliwości piłka nie została dotknięta podczas kopnięcia lub podania do przodu.

Interpretacja 2-11-4:

- I. Punt toczy się po boisku w pobliżu będących w kontakcie zawodników A44 i B27. (a) Piłka odbija się od nogi B27 i jest odzyskana przez A55 na B-35. (b) A44 blokuje B27 w piłkę, którą następnie odzyskuje A55 na B-35. **DECYZJA:** (a) Piłka Drużyny A, pierwsza i 10 na B-35. Piłka wtoczyła się w nogę B27, ale to nie A44 spowodował, że B27 dotknął piłkę. (b) Dotknięcie wymuszone, ponieważ to blok A44 spowodował, że B27 dotknął piłkę. Nielegalne dotknięcie A55 – piłka Drużyny B w miejscu odzyskania.

Blokowanie kopnięcia z akcji

ARTYKUŁ 5. Blokowanie kopnięcia z akcji jest dotknięciem kopniętej piłki przez przeciwnika drużyny kopiącej, w celu uniemożliwienia piłce przekroczenie strefy neutralnej (Przepis 6-3-1-b).

SEKCJA 12. Linie (Lines)

Linie boczne

ARTYKUŁ 1. Linia boczna biegnie po każdej stronie boiska, od jednej do drugiej linii końcowej i rozdziela boisko od strefy poza nim. Cała linia boczna znajduje się poza boiskiem.

Linie punktowe

ARTYKUŁ 2. Linia punktowa przebiega pomiędzy liniami bocznymi i znajduje się na obu końcach pola gry. Jest częścią pionowej płaszczyzny, oddzielającej pole gry od pola punktowego. Płaszczyzna linii punktowej rozciąga się pomiędzy pylonami, które są jej częścią, choć same znajdują się poza boiskiem. Cała linia punktowa znajduje się w polu punktowym. Linie punktowe znajdują się (normalnie) 100 jardów od siebie. Linia punktową danej drużyny jest ta, której ona broni.

Interpretacja 2-12-2:

- I. Niedotknięte kopnięcie z akcji Drużyny A uderza w ziemię w polu gry, odbija się i piłka w powietrzu przecina płaszczyznę linii punktowej Drużyny B. A81 stojąc na B-1 lub w polu punktowym, zbija piłkę w powietrzu z powrotem w pole gry. **DECYZJA:** Naruszenie za nielegalne dotknięcie (Przepis 6-3-11). Drużyna B może wybrać rezultat akcji lub rozpocząć grę na swoim 20 jardzie (**Wyjątek:** Przepis 8-4-2-b).

Linie końcowe

ARTYKUŁ 3. Linia końcowa przebiega na końcu każdego pola punktowego (normalnie 10 jardów od linii punktowej), pomiędzy liniami bocznymi i rozdziela pole punktowe od strefy poza boiskiem. Cała linia końcowa znajduje się poza boiskiem.

Krawędzie boiska

ARTYKUŁ 4. Linie boczne i końcowe tworzą krawędzie boiska. Powierzchnia otoczona przez te linie jest w boisku, a cała powierzchnia na około, włącznie z liniami, należy do strefy poza boiskiem.

Linie ograniczające

ARTYKUŁ 5. Linia ograniczająca jest częścią pionowej płaszczyzny rozdzielającej pozycje drużyn do wolnego kopnięcia. Płaszczyzna ta rozciąga się poza linie boczne. (AR 2-12-5: I)

Interpretacja 2-12-5:

- I. Wolne kopnięcie przecina płaszczyznę linii ograniczającej Drużyny B. Gdy piłka jest w powietrzu, A1 będący przed linią ograniczającą Drużyny B, dotyka piłki. **DECYZJA:** Dotknięcie piłki nie narusza przepisów (Przepis 6-1-3-a-2).

Linie jardowe

ARTYKUŁ 6. Linia jardowa jest to każda linia na polu gry równoległa do linii końcowych. Własne linie jardowe drużyny, oznaczone lub nieoznaczone, numerowane są kolejno od własnej linii punktowej do linii środkowej.

Linie wewnętrzne i linie kreskowe

ARTYKUŁ 7. Linie wewnętrzne biegną równoległe do każdej linii bocznej, 20 jardów od niej. Linie wewnętrzne i krótkie wskaźniki linii jardowych (linie kreskowe) powinny mieć długość 60 cm (24 cale).

Znaczniki strefy 9-jardów

ARTYKUŁ 8. Znaczniki strefy 9-jardów (o długości 30 cm – 12 cali) powinny być zlokalizowane 9 jardów od linii bocznych, co 10 jardów. Znaczniki te nie są wymagane gdy boisko jest ponumerowane zgodnie z Przepisem 1-2-1-j.

SEKCJA 13. Przekazanie Piłki (Handing the Ball)

- ARTYKUŁ 1. a. Przekazanie piłki jest przeniesieniem posiadania od jednego członka drużyny do innego bez rzucenia piłki, kopnięcia jej lub fumble.
- b. Przekazanie piłki w przód innemu zawodnikowi tej samej drużyny jest nielegalne, chyba że ma to miejsce podczas sytuacji, w której zezwalają na to przepisy.
- c. Gdy zawodnik traci posiadanie poprzez nieudane wykonanie przekazania, jest to fumble przypisane zawodnikowi będącemu w posiadaniu jako ostatni. **Wyjątek:** Snap (Przepis 2-23-1-c).
- d. Przekazanie do tyłu zachodzi, gdy zawodnik posiadający wypuszcza piłkę, nim ta znajdzie się poza linią jardową, na której znajduje się zawodnik posiadający.

SEKCJA 14. Huddle

ARTYKUŁ 1. Huddle (zgrupowanie) tworzy dwóch lub więcej zawodników, zgrupowanych razem po sygnale gotowości do gry i przed snapem lub wolnym kopnięciem.

SEKCJA 15. Przeskok płotkarski (Hurdling)

- ARTYKUŁ 1. a. Przeskok płotkarski jest próbą wykonania skoku, w trakcie którego noga wyciągnięta jest do przodu nad przeciwnikiem, który ma kontakt z ziemią wyłącznie stopami (Przepis 9-1-13).
- b. „Kontakt z ziemią wyłącznie stopami” oznacza, że żadna inna część ciała przeciwnika, za wyjątkiem jednej lub obu stóp, nie ma kontaktu z ziemią.

SEKCJA 16. Kopnięcia, Kopanie piłki (Kicks, Kicking the Ball)

Kopnięcie piłki, Legalne i nielegalne kopnięcia

ARTYKUŁ 1. a. Kopnięcie piłki to celowe uderzenie piłki stopą, kolanem lub piszczylem.

- b. Legalnym kopnięciem jest punt, kopnięcie z odbicia lub kopnięcie z miejsca, wykonane zgodnie z przepisami przez zawodnika Drużyny A i przed zmianą drużynowego posiadania. Kopnięcie piłki w jakikolwiek inny sposób jest nielegalne. (**AR 6-1-2: I**)
- c. Każde wolne kopnięcie lub kopnięcie z akcji pozostaje kopnięciem do czasu, aż piłka zostanie złapana lub odzyskana przez zawodnika bądź stanie się ona martwą.
- d. W razie wątpliwości piłka została przypadkowo dotknięta a nie kopnięta.

Punt

ARTYKUŁ 2. Punt jest to kopnięcie wykonane przez zawodnika, który upuszcza i kopie piłkę, nim uderzy ona o ziemię.

Kopnięcie z odbicia (drop kick)

ARTYKUŁ 3. Kopnięcie z odbicia jest to kopnięcie wykonane przez zawodnika, który upuszcza i kopie piłkę, gdy dotknie ona ziemi.

Kopnięcie z miejsca

ARTYKUŁ 4. a. Field goal jest kopnięciem z miejsca, wykonanym przez zawodnika drużyny w posiadaniu, który kopie piłkę kontrolowaną na ziemi przez innego zawodnika tej drużyny. (Przepis 2-16-9)

- b. Podstawka to przedmiot służący do uniesienia piłki przy kopnięciu. Najniższy punkt piłki nie może być uniesiony wyżej niż 2,54 cm (1 cal) nad powierzchnię boiska (**AR 2-16-4: I**). Przy używaniu podstawki, piłka musi mieć z nią kontakt.
- c. Wolne kopnięcie z miejsca jest kopnięciem wykonanym przez zawodnika drużyny będącej w posiadaniu, który kopie piłkę ustawioną na podstawce lub na ziemi. Piłka może być kontrolowana przez zawodnika tej drużyny bądź spoczywać na ziemi dotykając podstawki.
- d. Zabronione jest użycie jakiegokolwiek przedmiotu lub substancji, celem oznaczenia miejsca kopnięcia lub aby unieść piłkę. Jest to faul piłki żywej w chwili snapu. (Przepis 6-3-10-d)

Interpretacja 2-16-4:

- I. Wolne kopnięcie rozpoczynające mecz. Kopacz jako podstawki pod piłkę używa buta innego zawodnika lub usypuje mały kopiec. **DECYZJA:** Nielegalne kopnięcie. Faul piłki martwej – 5 jardów kary z miejsca przyznanego.

Wolne kopnięcie

ARTYKUŁ 5. a. Wolne kopnięcie to kopnięcie wykonane przez zawodnika drużyny będącej w posiadaniu, zgodnie z Przepisami 4-1-4, 6-1-1 oraz 6-1-2.

- b. Wolne kopnięcie po safety można wykonać jako punt, kopnięcie z odbicia lub kopnięcie z miejsca.

Kickoff

ARTYKUŁ 6. Kickoff to wolne kopnięcie, które rozpoczyna każdą połowę meczu i następuje po każdym podwyższeniu lub udanym field goalu (**Wyjątek:** W dogrywce). Musi to być kopnięcie z miejsca lub kopnięcie z odbicia.

Interpretacja 2-16-6:

- I. Po przyłożeniu i udanym podwyższeniu za 2 punkty, Drużyna A przegrywa 24-22 i do końca 4. kwarty pozostaje 0:55. Drużyna A zamierza próbować kopnięcia onside z A-35. Kopacz A90 trzyma piłkę jak do drop kicka, ale podrzuca ją do góry. Piłka odbija się przed linią ograniczającą Drużyny A, wznosi się kilkadziesiąt centymetrów w górę i zostaje dopiero kopnięta przez A90. **DECYZJA:** Nielegalne kopnięcie. Faul piłki martwej. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego. Kopnięcie nie spełnia kryteriów drop kicka – Przepis 2-16-3. Aby wykonać drop kick (kopnięcia z odbicia), kopacz musi upuścić piłkę i kopnąć ją, jak piłka dotknie ziemi. Przepis 2-16-6 dopuszcza jako kickoff jedynie drop kick lub kopnięcie z miejsca, stąd kopnięcie jest nielegalne. Odmierzanie kary jest zgodne z AR 6-1-2: I.

Kopnięcie z akcji

- ARTYKUŁ 7. a. Kopnięcie z akcji to punt, kopnięcie z odbicia lub field goal. Kopnięcie z akcji jest legalne, gdy wykonane jest przez zawodnika Drużyny A w trakcie próby po snapie, przed lub ze strefy neutralnej i przed zmianą drużynowego posiadania.
- b. Kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną, gdy piłka dotyka ziemi, zawodnika, sędziego lub cokolwiek co znajduje się poza strefą neutralną. **Wyjątek:** Przepis 6-3-1-b (AR 6-3-1: I-IV).
- c. Kopnięcie z akcji wykonane, gdy całe ciało kopacza znajdowało się poza strefą neutralną jest kopnięciem nielegalnym i jednocześnie faulem piłki żywej powodującym, że staje się ona martwą (Przepis 6-3-10-c).

Kopnięcie powrotne

ARTYKUŁ 8. Kopnięcie powrotne to kopnięcie wykonane po zmianie drużynowego posiadania w trakcie próby, przez zawodnika drużyny będącej w posiadaniu. Jest to kopnięcie nielegalne i jednocześnie faul piłki żywej powodujący, że staje się ona martwą (Przepis 6-3-10-b).

Próba field goala

ARTYKUŁ 9. Próba field goala to kopnięcie z akcji. Może być w formie kopnięcia z miejsca lub kopnięcia z odbicia.

Formacja do kopnięcia z akcji

- ARTYKUŁ 10. a. Formacja do kopnięcia z akcji to ustawienie, w którym brak jest zawodnika w pozycji do odbioru snapu z ręki do ręki pomiędzy nogami snapera, a także: (1) przynajmniej jeden zawodnik znajduje się co najmniej 7 jardów przed strefą neutralną; bądź (2) potencjalny kopacz i holder znajdują się co najmniej 5 jardów przed strefą neutralną, w pozycji do wykonania kopnięcia z miejsca. W obu powyższych przypadkach (1) i (2), aby ustawienie uznać za formację do kopnięcia z akcji, musi być oczywiste, że będzie próba kopnięcia (AR 7-1-4: VIII; AR 9-1-14: I-III)
- b. Gdy w chwili snapu Drużyna A ustawiona jest w formacji do kopnięcia z akcji, jakiegokolwiek działania tej drużyny w trakcie akcji uznawane jest za działanie z tej formacji.

Interpretacja 2-16-10:

- I. W chwili snapu Drużyna A ma czterech liniowych z numerami z przedziału 50-79 oraz trzech innych liniowych z innymi numerami. 6 jardów przed strefą neutralną stoi potencjalny kopacz, ale brak jest holdera. **DECYZJA:** Nielegalna formacja. Drużyna A nie jest ustawiona w formacji do kopnięcia z akcji, jak również nie posiada wymaganej liczby liniowych z określonymi numerami.

SEKCJA 17. Strefa Neutralna (The Neutral Zone)

- ARTYKUŁ 1. a. Strefa neutralna to przestrzeń o długości piłki, która znajduje się pomiędzy dwiema liniami wznowienia i rozciąga się do linii bocznych (Przepis 2-21-2).
- b. Strefa neutralna ustalana jest, gdy piłka jest gotowa do gry i spoczywa na ziemi swoją dłuższą osią pod kątem prostym do linii wznowienia i równolegle do linii bocznych.
- c. Strefa neutralna istnieje do czasu zmiany drużynowego posiadania, przekroczenia jej przez kopnięcie z akcji bądź do czasu aż piłka zostanie ogłoszona martwą.

SEKCJA 18. Naruszenie strefy neutralnej i Offside (Encroachment, Offside)

Naruszenie strefy neutralnej

ARTYKUŁ 1. Naruszenie strefy neutralnej ma miejsce po ogłoszeniu piłki gotową do gry, gdy zawodnik ataku jest w lub poza strefą neutralną, po tym jak snapujący dotknął lub zasymulował (dłoń lub dłonie na wysokości kolan lub poniżej) dotknięcie piłki przed snapem. **Wyjątek:** W chwili wprowadzania piłki do gry, snapujący nie narusza strefy neutralnej znajdując się w niej.

Offside

ARTYKUŁ 2. Gdy piłka jest gotowa do gry, offside ma miejsce (Przepis 7-1-5), gdy zawodnik obrony:

- Jest w lub poza strefą neutralną w chwili, gdy piłka jest legalnie snapowana;
- Dotknie przeciwnika poza strefą neutralną nim piłka jest wysnapowana;
- Dotknie piłki nim jest ona wysnapowana;
- Prowokuje liniowego ataku powodując jego natychmiastową reakcję nim nastąpił snap (Przepis 7-1-2-b-3 Wyjątki) (**AR 7-1-3: V Uwagi**);
- Przekracza strefę neutralną i naciera na zawodnika cofniętego Drużyny A. (**AR 7-1-5: III**)

Offside podczas akcji z wolnym kopnięciem

ARTYKUŁ 3. Offside (Przepis 6-1-2) ma miejsce gdy:

- Zawodnik obrony nie znajduje się przed swoją linią ograniczającą w chwili wykonania legalnego wolnego kopnięcia.
- Jeden lub więcej zawodników drużyny kopiącej nie znajduje się przed swoją linią ograniczającą w chwili wykonania legalnego wolnego kopnięcia. **Wyjątek:** Kopacz i holder nie popełniają offsajdu, gdy znajdują się poza linią ograniczającą.

SEKCJA 19. Podania (Passes)

Podanie

ARTYKUŁ 1. Podanie piłki to rzucenie jej. Podanie pozostaje podaniem aż zostanie złapane lub przechwycone przez zawodnika lub piłka stanie się martwą.

Podanie do przodu i w tył

- ARTYKUŁ 2. a. Podanie jest wykonane do przodu, gdy po rzuceniu piłka ma pierwszy kontakt z ziemią, zawodnikiem, sędzią lub czymkolwiek, co znajduje się naprzód względem miejsca wykonania rzutu. Wszystkie pozostałe podania są uznawane za podania w tył. W razie wątpliwości podanie wykonane przed strefą neutralną lub z niej jest podaniem do przodu.
- Gdy zawodnik Drużyny A trzyma piłkę, aby rzucić ją do przodu ku strefie neutralnej, jakkolwiek zamierzony ruch jego ręki do przodu, mając pełną kontrolę nad piłką, inicjuje podanie do przodu, chyba że zawodnik wyraźnie rozpoczął cofnięcie piłki do ciała zachowując pełną kontrolę nad nią. Jeżeli w trakcie wykonywania podania do przodu, podający naprzód lub piłka zostaną dotknięci przez zawodnika Drużyny B, bez względu gdzie następnie piłka dotknie ziemi lub zawodnika, będzie to podanie do przodu. (**AR 2-19-2: I**)
 - W razie wątpliwości w trakcie próby podania do przodu, piłka jest rzucona do przodu i nie jest to fumble.
 - Snap staje się podaniem w tył w chwili, gdy snapujący wypuści piłkę, za wyjątkiem przekazania z ręki do ręki. (**AR 2-23-1: I**)

Interpretacja 2-19-2:

- A1 zamierza rzucić podanie w przód, ale B1 wybija piłkę z jego dłoni, nim ręka A1 rozpoczęła ruch do przodu. **DECYZJA:** Fumble (Przepis 2-11-1).

Podanie przekracza strefę neutralną

- ARTYKUŁ 3. a. Legalne podanie do przodu przekroczyło strefę neutralną, gdy po rzuceniu piłki ma pierwszy kontakt z ziemią, zawodnikiem, sędzią lub czymkolwiek co znajduje się w boisku poza strefą neutralną. Podanie nie przekroczyło strefy neutralnej gdy najpierw uderzyło w ziemię, zawodnika, sędziego lub cokolwiek co znajduje się w boisku przed strefą neutralną.
- b. Zawodnik przekroczył strefę neutralną, gdy jego całe ciało znalazło się poza strefą neutralną.
- c. Legalne podanie do przodu jest poza lub przed strefą neutralną w miejscu przekroczenia linii bocznej.

Interpretacja 2-19-3:

- I. QB A12 rzuca legalne podanie do przodu i jako pierwszy podanie dotyka A88, gdy piłka znajduje się 1,5 jarda poza strefą neutralną. Tylina stopa A88 nie znajduje się poza strefą neutralną, gdy dotyka piłki. **DECYZJA:** Legalne podanie do przodu przekroczyło strefę neutralną. Przepis 2-19-3-a stanowi, że podanie przekroczyło strefę neutralną, gdy dotyka czegokolwiek, co znajduje się poza strefą neutralną. Natomiast wg. Przepis 2-19-3-b, A88 jako zawodnik nie znajduje się poza strefą neutralną. Mimo to podanie przekroczyło strefę neutralną, ponieważ znajdowało się poza strefą neutralną, gdy A88 dotknął piłki. Główną zasadą oceniania czy podanie przekroczyło strefę neutralną jest lokalizacja piłki, gdy dotyka czegokolwiek po raz pierwszy.

Podanie do przodu do złapania

ARTYKUŁ 4. Podanie do przodu do złapania to niedotknięte legalne podanie do przodu, które jest poza strefą neutralną, kierowane do zawodnika, który jest uprawniony do złapania i ma realną sposobność by złapać piłkę. W razie wątpliwości legalne podanie do przodu jest do złapania.

SEKCJA 20. Kara (Penalty)

Kara jest rezultatem wymierzonym przez przepisy przeciwko drużynie, która popełniła faul. Na karę mogą składać się: utrata jardów, utrata próby, automatyczna pierwsza próba, dyskwalifikacja lub odjęcie czasu z zegara meczowego (Przepis 10-1-1-b).

SEKCJA 21. Akcja (Scrimmage)**Próba z akcją**

ARTYKUŁ 1. Próba z akcją to rozgrywka pomiędzy dwiema drużynami, podczas próby rozpoczętej legalnym snapem.

Uwaga: Podwyższenie to próba z akcją, rozpoczynająca się gdy Sędzia główny ogłosi piłkę gotową do gry (Przepis 8-3-2-b).

Linia wznowienia akcji

ARTYKUŁ 2. Linia wznowienia akcji dla każdej z drużyn ustalana jest, gdy piłka jest gotowa do gry. Jest to linia jadowa, która wyznacza pionową płaszczyznę, przechodzącą przez punkt piłki najbliższy własnej linii punktowej.

SEKCJA 22. Zmiana ustawienia (Shift)

ARTYKUŁ 1. a. Zmiana ustawienia jest to równoczesna zmiana pozycji lub miejsca na boisku przez dwóch lub więcej zawodników ataku, mająca miejsce, gdy piłka jest gotowa do gry i przed snapem. (**AR 7-1-3: I-II; AR 7-1-2: I-IV**)

- b. Zmiana ustawienia kończy się, gdy wszyscy zawodnicy znajdują się w bezruchu przez jedną pełną sekundę.
- c. Zmiana ustawienia trwa dalej, gdy jeden lub kilku zawodników porusza przed upływem okresu jednej sekundy.

SEKCJA 23. Snapowanie Piłki (Snapping the ball)

- ARTYKUŁ 1. a. Legalne snapowanie piłki (snap) jest to przekazanie lub podanie piłki w tył z jej pozycji na ziemi, poprzez szybki i ciągły ruch ręki lub rąk, tak by piłka rzeczywiście opuściła rękę lub ręce podczas tego ruchu (Przepis 4-1-4).
- b. Snap rozpoczyna się kiedy piłka jest legalnie ruszona i kończy się kiedy piłka opuszcza ręce skapującego – z tą chwilą piłka staje się żywa (Przepis 4-1-1). (**AR 2-23-1: I, II; AR 7-1-5: I-II**)
- c. Jeżeli podczas jakiegokolwiek ruchu w tył będącego częścią legalnego snapu, piłka wyslizgnie się z ręki snapującego, staje się podaniem w tył i pozostaje w grze (Przepis 4-1-1).
- d. Podczas spoczywania na ziemi przed snapem, dłuższa oś piłki musi znajdować się pod kątem prostym do linii wznowienia (Przepis 7-1-3).
- e. Dopóki piłka nie jest ruszona w tył, ruch piłki nie rozpoczyna legalnego snapu. Jeżeli piłka jest najpierw ruszona w przód lub uniesiona nie jest to legalny snap.
- f. Jeżeli podczas legalnego snapu piłka jest dotknięta przez Drużynę B, piłka pozostaje martwa i Drużyna B jest karana. Jeżeli podczas nielegalnego snapu piłka jest dotknięta przez Drużynę B, piłka pozostaje martwa i Drużyna A jest karana. (**AR 7-1-5 : I-II**)
- g. Snap nie musi być wykonany między nogami snapującego, ale by snap był legalny, musi być wykonany szybkim i ciągłym ruchem w tył.
- h. Piłka musi być wysnapowana pomiędzy liniami wewnętrznymi lub znajdując się na nich.

Interpretacja 2-23-1:

- I. Czwarta i gol na B-5. Legalny snap wykonany przez A55 jest przepuszczony przez A12 i (a) dowolny zawodnik Drużyny A odzyskuje piłkę i wbiega z nią do pola punktowego lub (b) zawodnik Drużyny B odzyskuje piłkę i z nią biegnie. **DECYZJA:** Snap jest podaniem w tył i każdy zawodnik może przemieszczać piłkę. (a) Przyłożenie. Ponieważ snap jest podaniem w tył a nie fumble, brak restrykcji dla zawodników Drużyny A odnośnie odzyskania i przemieszczenia piłki. (b) Piłka pozostaje w grze.

- II. 3/5 @ B-25. QB A12 jest w formacji shotgun. Center A65 legalnie rozpoczyna snap szybkim i płynnym ruchem w tył. Podczas tego ruchu w tył: (a) piłka wyslizguje się z ręki snapera i zostaje odzyskana przez B54 na B-29; (b) snaper wykonuje ten ruch w sposób szarpany lub wstrzymuje ruch ręki przed wypuszczeniem piłki, a następnie piłka wyslizguje się z jego dłoni i zostaje odzyskana przez B54 na B-29. **DECYZJA:** (a) Legalny snap, który stał się podaniem w tył. Piłka Drużyny B, 1/10 @ B-29. (b) Faul piłki martwej Drużyny A – nielegalny snap. Piłka Drużyny A, 3/10 @ B-30. Legalny snap ma miejsce, gdy piłka jest przekazana lub rzucona w tył z jej pozycji na ziemi, poprzez szybki i ciągły ruch, w trakcie którego piłka opuszcza rękę snapera. Jeżeli piłka wyslizgnie się z ręki snapera podczas ruchu w tył, który jest częścią legalnego snapu, piłka staje się podaniem w tył i jest w grze. Jakiegokolwiek inne działanie lub ruch snapera, jak np. nie wypuszczenie piłki z ręki, wstrzymanie ruchu ręki, ponowne rozpoczęcie ruchu lub brak ciągłego charakteru ruchu piłki w trakcie snapu, uznaje się za nielegalny snap.

SEKCJA 24. Seria prób, Seria posiadania (Serries, Possesion Serries)

Seria prób

ARTYKUŁ 1. Serię prób stanowi do czterech kolejnych prób, każda rozpoczęta snapem (Przepis 5-1-1).

Seria posiadania

ARTYKUŁ 2. Seria posiadania jest to ciągłe posiadanie piłki przez drużynę w trakcie dogrywki (Przepis 3-1-3). Na serię posiadania może składać się od jednej do kilku serii prób.

SEKCJA 25. Miejsca (Spots)

Miejsce odmierzenia

ARTYKUŁ 1. Miejsce odmierzenia to punkt, z którego wymierza się karę za faul lub stosuje opcję naruszenia.

Miejsce poprzednie

ARTYKUŁ 2. Miejsce poprzednie to punkt, z którego piłka była po raz ostatni wprowadzona do gry.

Miejsce przyznane

ARTYKUŁ 3. Miejsce przyznane to punkt, z którego następnie piłka zostanie wprowadzona do gry.

Miejsce zakończenia akcji

ARTYKUŁ 4. Miejsce zakończenia akcji to punkt, w którym piłka stała się martwa.

Miejsce faulu

ARTYKUŁ 5. Miejsce faulu to punkt w którym nastąpił faul. Jeżeli znajduje się poza boiskiem i pomiędzy liniami punktowymi, powinien być to punkt przecięcia najbliższej linii wewnętrznej z przedłużeniem linii jardowej, przechodzącej przez miejsce faulu. Jeżeli miejsce faulu znajduje się poza boiskiem pomiędzy linią punktową i linią końcową lub poza linią końcową, miejsce faulu jest w polu punktowym.

Miejsce poza boiskiem

ARTYKUŁ 6. Miejsce poza boiskiem to punkt, w którym zgodnie z przepisami piłka stała się martwa z powodu opuszczenia boiska lub uznania jej jako piłki poza boiskiem.

Miejsce w boisku

ARTYKUŁ 7. Miejsce w boisku to punkt przecięcia najbliższej linii wewnętrznej z linią jardową przechodzącą przez miejsce zakończenia akcji lub miejsce, w którym piłka znalazła się w strefie bocznej w wyniku kary.

Miejsce zakończenia biegu

ARTYKUŁ 8. Miejsce zakończenia biegu jest w punkcie, w którym:

- a. Piłka została ogłoszona martwą w posiadaniu zawodnika;
- b. Zawodnik utracił posiadanie przez fumble;
- c. Miało miejsce przekazanie piłki;
- d. Rzucono nielegalne podanie w przód;
- e. Rzucono podanie w tył;
- f. Wykonano nielegalne kopnięcie z akcji poza linią wznowienia;
- g. Wykonano kopnięcie powrotne;
- h. Zawodnik zdobył posiadanie zgodnie z przepisem o „rozpędzonym zawodniku” (Przepis 8-5-1-a Wyjątki).

Miejsce zakończenia kopnięcia

ARTYKUŁ 9. Kopnięcie z akcji, które przekroczyło strefę neutralną kończy się w miejscu, w którym zostało złapane, odzyskane bądź piłka jest ogłoszona martwą w myśl przepisów (Przepis 2-16-1-c). **Wyjątek:** Gdy zastosowanie mają przepisy dotyczące przypadkowego gwizdka, miejscem zakończenia kopnięcia jest miejsce, w którym piłka po gwizdku dotyka zawodnika, sędziego, ziemi lub przekracza linię boczną.

Miejsce zasadnicze

ARTYKUŁ 10. Miejsce zasadnicze to punkt odniesienia do lokalizacji miejsca odmierzenia dla kar podlegających zasadzie „Trzy i jeden” (Przepis 2-33). Miejsca zasadnicze dla różnych typów akcji opisane są w Przepisie 10-2-2-d.

Miejsce po kopnięciu z akcji

ARTYKUŁ 11. Miejsce po kopnięciu z akcji służy jako miejsce zasadnicze dla odmierzania kar zgodnie z procedurą po kopnięciu z akcji (Przepis 10-2-3).

- a. Gdy kopnięcie kończy się w polu gry, za wyjątkiem sytuacji specjalnych przedstawionych poniżej, miejscem po kopnięciu z akcji jest miejsce zakończenia kopnięcia.
- b. Gdy kopnięcie kończy się w polu punktowym Drużyny B, miejscem po kopnięciu z akcji jest 20 jard Drużyny B.

Sytuacje specjalne:

1. Po nieudanym field goalu, gdy piłka jest niedotknięta przez Drużynę B po przekroczeniu strefy neutralnej i następnie ogłoszona martwą poza strefą neutralną, miejscem „po kopnięciu z akcji” jest:

- a. miejsce poprzednie, gdy znajduje się ono na 20 jardzie Drużyny B lub dalej od jej pola punktowego. (**AR 10-2-3: V**)
 - b. 20 jard Drużyny B, gdy miejsce poprzednie znajdowało się pomiędzy 20 jardem Drużyny B a jej linią punktową.
2. Gdy zastosowanie ma Przepis 6-3-11, miejscem „po kopnięciu z akcji” jest 20 jard Drużyny B.
 3. Gdy zastosowanie ma Przepis 6-5-1-b, miejscem „po kopnięciu z akcji” jest miejsce, w którym zawodnik odbierający dotknął kopnięcie po raz pierwszy.

SEKCJA 26. Tacklowanie (Tackling)

Tacklowanie, to złapanie lub objęcie przeciwnika rękoma lub ramionami.

SEKCJA 27. Zawodnicy i drużyny (Team, Player Designations)

Drużyna A i B

ARTYKUŁ 1. Drużyna A to drużyna wyznaczona aby wprowadzić piłkę do gry, Drużyna B to przeciwnik. Drużyny zachowują te oznaczenia do czasu następnego ogłoszenia piłki gotową do gry.

Atak, obrona

ARTYKUŁ 2. Atak to drużyna będąca w posiadaniu lub do której piłka należy. Obrona to drużyna przeciwna.

Kopacz i holder

ARTYKUŁ 3. a. Kopacz to każdy zawodnik, który zgodnie z przepisami wykonuje punt, kopnięcie z odbicia lub kopnięcie z miejsca. Kopacz zachowuje swój status do chwili, aż miał wystarczającą ilość czasu na odzyskanie równowagi.

b. Holder to zawodnik, który kontroluje piłkę na ziemi lub na podstawce do kopania. Podczas próby z kopnięciem z akcji zawodnik zachowuje status holdera tak długo, jak w pozycji do kopnięcia piłki znajduje się inny zawodnik drużyny kopiącej. Gdy piłka została kopnięta do chwili, aż kopacz miał wystarczającą ilość czasu na odzyskanie równowagi.

Liniowy i zawodnik cofnięty

ARTYKUŁ 4. a. *Liniowy*.

1. Liniowy to dowolny zawodnik Drużyny A znajdujący się legalnie na swojej linii wznowienia (Przepis 2-21-2).
2. Zawodnik Drużyny A jest legalnie ustawiony na linii wznowienia, gdy jest zwrócony linią swoich ramion mniej więcej równoległe ku linii punktowej przeciwnika oraz (a) jest snaperem (Przepis 2-27-8); (b) jego głowa przecina płaszczyznę rozciągniętą przez talię snapera.
- b. *Liniowy wewnętrzny*. Liniowy wewnętrzny to liniowy, który nie znajduje się na skrajnych pozycjach na swojej linii wznowienia.
- c. *Liniowy ograniczony*. Liniowy ograniczony to każdy liniowy wewnętrzny lub liniowy posiadający numer z przedziału 50-79 będący w pozycji z dłońmi (lub dłońmi) opuszczoną poniżej kolan.
- d. *Cofnięty*.
 1. Cofnięty to dowolny zawodnik Drużyny A nie będący liniowym, którego głowa lub ramiona nie przecinają płaszczyzny rozciągniętej przez talię najbliższego mu liniowego Drużyny A.
 2. Cofniętym jest także zawodnik ustawiony w pozycji by odebrać snap z ręki do ręki.
 3. Przed snapem liniowy staje się zawodnikiem cofniętym, gdy przemieści się i zatrzyma na pozycji definiującej zawodnika cofniętego.

Podający do przodu

ARTYKUŁ 5. Podający do przodu to zawodnik, który rzuca podanie do przodu. Jest on podającym do przodu od chwili wyrzucenia piłki do czasu, aż podanie jest kompletne, niekompletne, przechwycone bądź ten zawodnik wykonał ruch, by uczestniczyć w akcji.

Zawodnik

- ARTYKUŁ 6. a. Zawodnik to każda osoba uczestnicząca w grze, która nie jest zmiennikiem lub zawodnikiem zmienianym i podlega pod przepisy, znajdując się w boisku lub poza nim.
- b. Zawodnik w powietrzu to zawodnik, który nie ma kontaktu z ziemią, ponieważ wybił się, wyskoczył, rzucił się, bądź miał kontakt z przeciwnikiem lub członkiem drużyny, w wyniku czego znalazł się w powietrzu. Chwilowy brak kontaktu z ziemią, który wynika z faktu, że zawodnik biegnie, nie czyni go zawodnikiem w powietrzu.
- c. Zawodnik schodzący to zawodnik opuszczający boisko w wyniku zastąpienia go przez zmiennika.
- d. Członek drużyny to zawodnik tej samej drużyny.

Zawodnik z piłką i zawodnik posiadający

- ARTYKUŁ 7. a. Zawodnik z piłką to zawodnik będący w posiadaniu lub symulujący posiadanie piłki żywej.
- b. Zawodnik posiadający to zawodnik będący w posiadaniu piłki żywej.

Snaper

- ARTYKUŁ 8. Snaper to zawodnik, który snapuje piłkę. Zawodnik staje się snaperem od chwili, gdy przyjmie pozycję za piłką i dotknie piłki lub zasymuluje jej dotknięcie (poprzez opuszczenie dłoni na wysokość kolan lub poniżej) (Przepis 7-1-3).

Zmiennik

- ARTYKUŁ 9. a. Legalny zmiennik to zastępstwo dla zawodnika lub uzupełnienie niedoboru zawodników na boisku, które ma miejsce między próbami.
- b. Legalnie wchodzący zmiennik staje się zawodnikiem z chwilą wejścia w pole gry lub pole punktowe oraz skomunikowania się z członkiem drużyny lub sędzią, z chwilą dołączenia do huddla, zajęcia miejsca w formacji ofensywnej lub defensywnej lub wraz z udziałem w akcji. **(AR 3-5-2: VI)**

Zawodnik zmieniany

- ARTYKUŁ 10. Zawodnik zmieniany to zawodnik, który uczestniczył w poprzedniej próbie, został zmieniony przez zmiennika i opuścił pole gry bądź pole punktowe.

Niedobór zawodników

- ARTYKUŁ 11. Niedobór zawodników zachodzi kiedy drużyna ma mniej niż 11 zawodników w grze.

Zdyskwalifikowany zawodnik lub trener

- ARTYKUŁ 12. a. Zawodnik zdyskwalifikowany to osoba, która została ogłoszona nieuprawnioną do dalszego uczestnictwa w grze.
- b. Zawodnik lub trener zdyskwalifikowany musi pod nadzorem swojej drużyny, opuścić teren rozgrywania meczu przed kolejną akcją i pozostać pod nadzorem swojej drużyny poza widokiem z boiska do końca meczu.

Członek składu

- ARTYKUŁ 13. Członek składu należy do grupy potencjalnych zawodników, przygotowanych do gry w ubiorze meczowym.

Zawodnik bezbronny

- ARTYKUŁ 14. Zawodnik jest bezbronny, gdy ze względu na aktualną pozycję ciała i skupienie uwagi, jest szczególnie narażony na uraz. W razie wątpliwości zawodnik jest bezbronny. Przykładami zawodników bezbronych są:
- a. Zawodnik w trakcie wykonywania podania lub tuż po jego wykonaniu. W tym zawodnik ataku w pozycji do wykonania podania, skupiony na rozwoju akcji.
- b. Zawodnika zamierzającego złapać podanie do przodu, zawodnik w pozycji do odbioru podania w tył lub zawodnik który złapał podanie, ale nie miał dość czasu, aby bronić się, ani też nie stał się ewidentnie zawodnikiem posiadającym piłkę.

- c. Kopacz w trakcie wykonywania kopnięcia, tuż po jego wykonaniu, w trakcie trwania kopnięcia bądź w trakcie akcji powrotnej po kopnięciu.
- d. Zawodnik odbierający kopnięcie, w trakcie próby złapania lub odzyskania kopnięcia, bądź który po złapaniu lub odzyskaniu kopnięcia nie miał dość czasu aby bronić się ani też nie stał się ewidentnie zawodnikiem posiadającym piłkę.
- e. Zawodnik będący na ziemi.
- f. Zawodnik wyraźnie nie biorący udziału w grze.
- g. Zawodnik, który otrzymuje niewidoczny dla niego blok (blind-side).
- h. Zawodnik posiadający piłkę, który jest już złapany przez przeciwnika i jego progres został zatrzymany.
- i. Rozgrywający w dowolnym momencie po zmianie posiadania.
- j. Zawodnik posiadający piłkę, który wyraźnie rezygnuje z dalszej gry, wykonując ślizg prowadzony nogą.
- k. Zawodnik próbujący złapać lub odzyskać fumble.
- l. Long snaper posiadający ochronę z Przepis 9-1-14.

Zawodnik poza boiskiem i w boisku

ARTYKUŁ 15. a. *Poza boiskiem.*

- 1. Zawodnik jest poza boiskiem, gdy dotyka czegokolwiek – za wyjątkiem innego zawodnika lub sędziego – co znajduje się na krawędzi boiska lub poza nim.
- 2. Zawodnik poza boiskiem, który wyskoczy w powietrze, pozostaje poza boiskiem do czasu, aż dotknie ziemi w boisku, jednocześnie nie będąc już poza boiskiem.

b. *W boisku.*

- 1. Zawodnikiem w boisku jest ten, który nie jest poza boiskiem.
- 2. Zawodnik w boisku, który wyskoczy w powietrze, pozostaje w boisku do czasu, aż nie znajdzie się poza boiskiem.

Trener

ARTYKUŁ 16. a. Trener to osoba podlegająca przepisom, która w strefie drużyny, strefie trenerskiej, na trybunie (lub w innym wyznaczonym miejscu na terenie rozgrywania meczu) obserwuje grę i wydaje instrukcje zawodnikom i zmiennikom.

- b. Osoba będąca trenerem i zawodnikiem, uznawana jest za trenera, gdy znajduje się w strefie drużyny lub strefie trenerskiej. W przeciwnym wypadku jest zawodnikiem lub zmiennikiem.
- c. Każda drużyna zobowiązana jest wskazać trenera, który będzie pełnił rolę trenera głównego, zgłaszając go w formularzu meczowym jak również sędziemu głównemu. Trener zdyskwalifikowany może wskazać nowego trenera głównego (Przepis 9-2-6-d).

SEKCJA 28. Podcinanie (Tripping)

Podcinanie to próba przeszkodzenia przeciwnikowi poprzez celowe użycie stopy lub piszczela poniżej jego kolan (Przepis 9-1-2-c).

SEKCJA 29. Urządzenia do kontroli czasu (Timing Devices)

Zegar meczowy

ARTYKUŁ 1. Zegar meczowy to każde urządzenie pod nadzorem właściwego sędziego, służące do mierzenia czasu gry.

Zegar akcji

- ARTYKUŁ 2. a. Każde boisko powinno być wyposażone w widoczny zegar akcji, umieszczony na obu końcach miejsca rozgrywania meczu. Zegar akcji musi posiadać opcję odliczania od 40 oraz 25 sekund. Domyślnie zegar akcji powinien wracać do 40 sekund i rozpoczynać odliczanie w chwili zresetowania go przez operatora, gdy dowolny sędzia zasygnalizuje piłkę martwą na koniec akcji.
- b. W przypadku braku odpowiednich urządzeń, zegarem akcji jest dowolne urządzenie pod nadzorem właściwego sędziego, służące do mierzenia 40/25 sekund od zakończenia poprzedniej akcji lub sygnału gotowości do gry, do chwili wprowadzenia piłki do gry.

SEKCJA 30. Klasyfikacja Akcji (Play Classification)

Akcja z podaniem w przód

ARTYKUŁ 1. Akcja z legalnym podaniem w przód to okres od snapu do chwili, w której legalne podanie w przód jest kompletne, niekompletne lub przechwycone.

Akcja z wolnym kopnięciem

ARTYKUŁ 2. Akcja z wolnym kopnięciem to gra w okresie od wykonania legalnego kopnięcia do chwili, w której piłka przechodzi w posiadanie zawodnika lub jest ogłoszona martwą w myśl przepisów.

Akcja z kopnięciem z akcji

ARTYKUŁ 3. Akcja z kopnięciem z akcji to gra w okresie od snapu do chwili, w której piłka przechodzi w posiadanie zawodnika lub jest ogłoszona martwą w myśl przepisów.

Akcja biegowa i bieg

ARTYKUŁ 4. a. Akcja biegowa to każde działanie mające miejsce, gdy piłka jest żywa i jednocześnie nie w trakcie trwania akcji z wolnym kopnięciem, kopnięciem z akcji lub legalnym podaniem w przód.

b. Bieg to część akcji biegowej, w trakcie której zawodnik posiadający jest w posiadaniu piłki.

c. Jeżeli zawodnik posiadający utraci posiadanie przez fumble, podanie w tył bądź nielegalne podanie w przód, miejscem zakończenia biegu (Przepis 2-25-8) jest linia jardowa, na wysokości której posiadanie zostało utracone. Do akcji biegowej zalicza się okres biegu oraz okres, w którym piłka jest niczyja do czasu zdobycia lub odzyskania posiadania bądź ogłoszenia piłki martwą. (**AR 2-30-4: I-II**)

d. Nowa akcja biegowa rozpoczyna się, gdy zawodnik zdobędzie lub odzyska posiadanie.

Interpretacje 2-30-4:

I. A21 łapie podanie w przód, gdy jego kolano dotyka ziemi. Podczas podania miał miejsce niedozwolony atak na podającej naprzód. **DECYZJA:** Złapanie A21 rozpoczęło akcję biegową, która momentalnie się zakończyła. Kara 15 jardów odmierzana jest z miejsca zakończenia akcji biegowej, pierwsza próba dla Drużyny A.

II. Trzecia i 10. A21 łapie podanie w przód i po przebiegnięciu 9 jardów fumble podczas tackla. A24 odzyskuje piłkę będąc na ziemi, 5 jardów naprzód względem miejsca fumble. Podczas podania miał miejsce niedozwolony atak na podającej naprzód. **DECYZJA:** Kara 15 jardów z miejsca odzyskania przez A24 (koniec ostatniej akcji biegowej), pierwsza próba dla Drużyny A.

Rezultat akcji

ARTYKUŁ 5. Rezultat akcji jest to sytuacja meczowa w momencie, gdy piłka stała się martwą i przed odmierzaniem ewentualnych kar czy innego zastosowania przepisów, wynikających z przebiegu akcji.

SEKCJA 31. Obszary boiska (Field Areas)

Miejsce gry

ARTYKUŁ 1. Miejsce gry to obszar wewnątrz linii granicznych, zawierający te linie, strefy drużyn i przestrzeń powyżej tego obszaru. **Wyjątek:** Zabudowania nad miejscem gry.

Pole gry

ARTYKUŁ 2. Pole gry to obszar znajdujący się wewnątrz linii bocznych i linii punktowych.

Pola punktowe

ARTYKUŁ 3. a. Pole punktowe to prostokątny obszar na obu końcach pola gry, wyznaczony przez linie boczne, linię punktową i końcową.

b. Linia punktowa i pylony znajdują się w polu punktowym.

c. Pole punktowe każdej z drużyn to pole, którego dana drużyna broni. (**AR 8-5-1: VII; AR 8-6-1: I**)

Powierzchnia boiska

ARTYKUŁ 4. Powierzchnię boiska stanowi powierzchnia lub materiał tworzący pole gry i pola punktowe.

Teren rozgrywania meczu

ARTYKUŁ 5. Teren rozgrywania meczu wyznacza stadion, hala, miejsca siedzące, płot lub inne konstrukcje (**Wyjątek:** Tablice wyników nie są uznawane jako elementy będące częścią terenu rozgrywania meczu). W przypadku braku stadionu, hali lub trybun, za teren rozgrywania meczu uznaje się całą przestrzeń w zasięgu wzroku lub słuchu z boiska (Przepisy 9-2-6-b oraz 9-2-7).

Strefa boczna

ARTYKUŁ 6. Strefa boczna to przestrzeń pomiędzy linią wewnętrzną a bliższą jej linią boczną.

SEKCJA 32. Bójka (Fighting)

ARTYKUŁ 1. Bójka to jakakolwiek próba uderzenia przeciwnika w wykonaniu zawodnika, trenera lub członka składu w uniformie, która jest częścią agresywnego i niespokrewnionego z futbolem zachowania. Do takiego zachowania zalicza się między innymi:

- a. Próby uderzenia przeciwnika dłonią, ręką, stopą lub nogą, bez względu czy doszło do kontaktu.
- b. Niesportowe zachowanie skierowane przeciwko rywalowi, które sprowokuje go do odpowiedzi poprzez bójkę (Przepisy 9-2-1 oraz 9-5-1).

SEKCJA 33. Zasada Trzy i jeden (Three-and-One Principle)

Zasadę Trzy i jeden stosuje się w przypadku gdy opcja kary za faul nie precyzuje miejsca jej odmierzenia. Stosowania tej zasady opisuje Przepis 10-2-2-c.

SEKCJA 34. Strefa tackli (Tackle Box)

ARTYKUŁ 1. a. Strefa tackli to prostokątny obszar pomiędzy strefą neutralną i linią końcową Drużyny A oraz dwiema liniami równoległymi do linii bocznych, poprowadzonymi w odległości 5 jardów od pozycji **snopera**. (Zobacz załącznik D).

- b. Strefa tackli przestaje istnieć, gdy opuści ją piłka.

SEKCJA 35. Targeting

ARTYKUŁ 1. Targeting występuje, gdy zawodnik zamierza się na przeciwnika z oczywistym zamiarem zaatakowania go poprzez mocne uderzenie, w sposób wykraczający poza wykonanie legalnego tackla, legalnego bloku lub gry na piłkę. Najczęstsza forma (indykator) to między innymi:

- a. Zamierzenie się i szybkie wybiecie w kierunku przeciwnika, z oderwaniem stóp od podłoża, aby mocno uderzyć go w okolicę głowy lub szyi.
- b. Zamierzenie się i skulenie, po którym następuje szybkie wybiecie, aby mocno uderzyć w przeciwnika w okolicę głowy lub szyi, z jedną lub obiema nogami pozostającymi w kontakcie z podłożem.
- c. Atak mocnym uderzeniem w okolicę głowy lub szyi, inicjowany kaskiem, ramieniem lub elementami kończyny górnej.
- d. Opuszczenie głowy przed atakiem mocnym uderzeniem, inicjowanym wierzchołkiem kasku.

ROZDZIAŁ 3. Kwarty, Czas gry, Zmiany

SEKCJA 1. Rozpoczęcie gry i dogrywka

Przed meczem, Rzut monetą, Rozpoczęcie połowy (pierwsza i trzecia kwarta)

ARTYKUŁ 1. a. W trakcie przedmeczowej rozgrzewki drużyny muszą pozostawać na ustalonych połowach boiska. Domyślnie drużynie przysługuje połowa boiska, z wyłączeniem 5 jardów od środka boiska, znajdująca po lewej stronie, patrząc z jej strefy drużyny.

- b. Nim sędziowie wyprowadzą kapitanów do rzutu monetą, członek składu może przebywać na terenie rozgrywania meczu tylko w obecności trenera głównego lub innego asystującego trenera na boisku.
- c. Gdy sędziowie objęli nadzór nad meczem, członkowie składu przebywający na terenie rozgrywania meczu, muszą nosić swoje koszulki meczowe lub zapewnić własną identyfikację na podstawie przypisanego numeru, który jest od razu widoczny. Każdy zawodnik nie posiadający od razu widocznego numeru, musi opuścić teren rozgrywania meczu. **(AR 3-1-1: I)**
- d. Każdą połowę meczu rozpoczyna kickoff.
- e. Trzy minuty przed planowanym czasem rozpoczęcia meczu, sędzia główny na środku boiska powinien dokonać rzutu monetą. Rzut powinien być dokonany w obecności nie więcej niż czterech kapitanów z każdej drużyny oraz innego sędziego. Kapitan drużyny przyjezdnej wybiera stronę monety. Przed rozpoczęciem drugiej połowy sędzia główny powinien zapytać każdą z drużyn o wybrane przez nie opcje na rozpoczęcie połowy.
- f. Podczas rzutu monetą drużyny muszą pozostać w swoich strefach drużyny. Rzut monetą rozpoczyna się w chwili, gdy kapitanowie przekroczą linie boczne i kończy się, gdy za nie powrócą.

KARA – [f] Pięć jardów z miejsca przyznanego [S19: IPR].

- g. Zwycięzca rzutu monetą wybiera jedną z następujących opcji:
 - 1. Wskazanie, która z drużyn rozpocznie wykonując kickoff.
 - 2. Wskazanie linii punktowej, której jego drużyna będzie bronić. **Wyjątek: Ta opcja jest niedostępna w przypadku używania tylko jednej bramki (Przepis 1-2-5-f).**
 - 3. Przeniesienie wyboru na drugą połowę.
- h. Następnie przeciwnik wybiera opcję 1 lub 2, zależnie od ich dostępności.
 - i. Jeżeli zwycięzca rzutu monetą wybrał opcję 3 (przeniesienie wyboru), przeciwnik dokonuje swojego wyboru, a następnie zwycięzca wybiera dostępną opcję 1 lub 2.
 - j. Przed drugą połową przegrany rzutu lub zwycięzca, który wybrał opcję 3, wybiera opcję 1 lub 2. Przeciwnikowi przypada pozostała dostępna opcja.

Interpretacja 3-1-1:

- I. Sędziowie objęli nadzór nad spotkaniem. Następnie kilku zawodników gospodarzy wchodzi na teren rozgrywania meczu bez ubranych koszulek i nie mają swoich numerów od razu widocznych do ich identyfikacji. **DECYZJA:** Zawodnicy bez koszulek lub bez od razu widocznych numerów muszą niezwłocznie opuścić miejsce rozgrywania meczu. Obecny na boisku trener główny lub jego asystent mogą pomóc w rozwiązaniu sytuacji.

Rozpoczęcie drugiej i czwartej kwarty

ARTYKUŁ 2. W drugiej i czwartej kwarcie, drużyny bronią przeciwległych linii punktowych.

- a. Piłka zostaje przeniesiona na drugą połowę boiska, w miejsce dokładnie odpowiadające jej ustawieniu na koniec poprzedzającej kwarty względem linii punktowych i bocznych. **Wyjątek: Przepis 1-2-5-f-2-d.**
- b. Posiadanie piłki, numer próby i dystans do zdobycia pozostają niezmienione.

Dogrywka

ARTYKUŁ 3. Gdy w chwili zakończenia czwartej kwarty wynik meczu jest remisowy, stosuje się system dogrywkowy (**Wyjątek:** Organizator rozgrywek może zdecydować o nierozgrywaniu dogrywek w meczach kończących sezon regularny. W takim wypadku mecz kończy się wynikiem remisowym). W dogrywkach obowiązują normalne zasady gry z następującymi wyjątkami:

- a. Niezwłocznie po zakończeniu czwartej kwarty sędziowie poinstruuja obie drużyny, aby udały się do swoich stref drużynowych. Sędziowie zbiorą się na linii środkowej i powtórzą procedury dla dogrywek.
- b. Sędziowie doprowadzą kapitanów (Przepis 3-1-1) na środek boiska w celu przeprowadzenia rzutu monetą. Sędzia główny dokonuje rzutu monetą na środku boiska, w obecności nie więcej niż czterech kapitanów z każdej drużyny oraz innego sędziego. Kapitan drużyny przyjezdnej wybiera stronę monety. Zwycięzca rzutu nie może przenieść wyboru i musi wybrać jedną z następujących opcji:
 1. Rozpoczęcie w ataku lub obronie. Atak rozpoczyna serię posiadania na 25 jardzie przeciwnika.
 2. Wskazanie, który koniec boiska będzie użyty dla obu serii posiadania w danej dogrywce.
- c. Przegrany rzutu monetą wskazuje pozostałą opcję dla pierwszej dogrywki i ma jako pierwszy wybór spośród dwóch powyższych opcji dla kolejnych parzystych dogrywek.
- d. **Definicja dogrywki:** Na każdą dogrywkę składają się dwie serie posiadania. Każda z drużyn rozpoczyna swoją serię posiadania snapem. Snap wykonuje się na linii 25 jarda wskazanej połowy (będącej linią 25 jarda przeciwnika), z miejsca na lub pomiędzy liniami wewnętrznymi, chyba że inna lokalizacja będzie następstwem kary. Snap odbywa się w połowie odległości pomiędzy liniami wewnętrznymi. Przed sygnałem gotowości do gry drużyna snapująca może wskazać inną pozycję piłki, ale pozycja ta musi znajdować się pomiędzy liniami wewnętrznymi. Po gwizdku gotowości pozycja piłki może być zmieniona wyłącznie po przerwie na żądanie, chyba że poprzedza ją faul Drużyny A bądź miały miejsce faule znoszące się.
- e. **Seria posiadania:** Podczas serii posiadania każda z drużyn zachowuje piłkę do czasu zdobycia punktów, chyba że nie uda jej się zdobyć kolejnej pierwszej próby. Po zmianie drużynowego posiadania piłka pozostaje żywa, do czasu ogłoszenia jej martwą. Jednakże Drużyna A nie może mieć na nowo przyznanej pierwszej próby, jeżeli ponownie posiada piłkę po zmianie drużynowego posiadania. (**AR 3-1-3: I-IX**) Wraz z rozpoczęciem trzeciej dogrywki, seria posiadania każdej drużyny składa się z jednej akcji, rozgrywanej w formie dwupunktowego podwyższenia. Snap ma miejsce z linii trzeciego jarda, chyba że miejsce uległo zmianie w następstwie kary. Oznaczenia Drużyna A i B pozostają zgodne z definicją Przepis 2-27-1.
- f. **Zdobywanie punktów:** Zwycięzcą meczu jest drużyna, która zdobędzie większą sumę punktów podczas regulaminowego czasu gry i dogrywek. W każdej dogrywce powinna być jednakowa ilość serii posiadania, tak jak to zostało zdefiniowane powyżej (punkt e), chyba że Drużyna B zdobędzie punkty z akcji nie będącej podwyższeniem. Wraz z rozpoczęciem drugiej dogrywki, drużyna zdobywająca przyłożenie musi podjąć próbę podwyższenia za 2 punkty. Jednopunktowe podwyższenie wykonane przez Drużynę A (choć nie jest zabronione) nie daje żadnych punktów. (**AR 3-1-3: X, XV**)
- g. Faule po zmianie drużynowego posiadania opisane są w Przepis 10-2-7. (**AR 3-1-3: XI-XIV**)
- h. **Przerwy:** Podczas każdej dogrywki drużynom przysługuje po jednej przerwie na żądanie (Przepis 3-3-7). Przerwy nie wykorzystane podczas regulaminowego czasu gry nie przechodzą na dogrywki. Przerwy nie wykorzystane w danej dogrywce nie mogą zostać przeniesione na kolejne dogrywki. Przerwy wykorzystane pomiędzy dogrywkami przyznawane są z puli dogrywki mającej rozpocząć się. Przerwy radiowo-telewizyjne są dozwolone tylko pomiędzy dogrywkami (pierwszą i drugą, drugą i trzecią, itd.). Przyznane przerwy na żądanie nie mogą zostać przedłużone na potrzeby radia bądź telewizji. Dogrywka rozpoczyna się z chwilą pierwszego snapu.
- i. W przypadku braku przerw dla mediów, po drugiej i czwartej dogrywce ogłaszana jest obowiązkowa dwuminutowa przerwa.

Interpretacje 3-1-3:

- I. W akcji nie będącej podwyższeniem, Drużyna B zdobywa przyłożenie po przechwyceniu podania w przód, przechwyceniu lub odzyskaniu fumble bądź podania w tył bądź po zablokowaniu próby field goala i odzyskaniu piłki. **DECYZJA:** Koniec dogrywki i meczu, Drużyna B wygrywa.

- II. Podczas pierwszej serii posiadania Drużyna B przechwytuje podanie w przód, przechwytuje lub odzyskuje fumble bądź podanie w tył, ale nie zdobywa punktów. **DECYZJA:** Seria posiadania Drużyny A jest zakończona i Drużyna B rozpoczyna swoją serię posiadania. Drużyna B staje się Drużyną A z chwilą gdy sędzia główny ogłosi piłkę gotową do gry.
- III. Podczas pierwszej serii posiadania Drużyna A wykonuje próbę field goala. Kopnięcie jest zablockowane i nie przekracza strefy neutralnej. Drużyna A odzyskuje piłkę i przebiega z nią na przyłożenie. **DECYZJA:** 6 punktów dla Drużyny A. Drużyna B rozpoczyna swoją serię posiadania po podwyższeniu.
- IV. Drużyna A wykonuje próbę field goala. Kopnięcie jest zablockowane i nie przekracza strefy neutralnej. A23 odzyskuje piłkę i zostaje powalony poza linią do zdobycia. **DECYZJA:** Drużyna A zachowuje piłkę i kontynuuje swoją serię posiadania. Pierwsza i 10.
- V. W pierwszej, drugiej lub trzeciej próbie Drużyna A wykonuje próbę field goala. Kopnięcie jest zablockowane i nie przekracza strefy neutralnej. A23 odzyskuje piłkę i zostaje powalony przed linią do zdobycia. **DECYZJA:** Drużyna A zachowuje piłkę, kolejna próba.
- VI. Podczas pierwszej serii posiadania Drużyna B zyskuje posiadanie, a następnie traci na korzyść Drużyny A, która (a) zdobywa przyłożenie; (b) nie zdobywa przyłożenia. **DECYZJA:** (a) Punkty zaliczone, podwyższenie. W obu przypadkach (a) i (b) seria posiadania Drużyny A jest zakończona i Drużyna B rozpoczyna swoją serię posiadania.
- VII. Druga próba podczas pierwszej serii posiadania. Drużyna A traci piłkę przez fumble, które wpada do pola punktowego Drużyny B, gdzie jeden z zawodników Drużyny B odzyskuje piłkę będąc na ziemi. **DECYZJA:** Seria posiadania Drużyny A jest zakończona i Drużyna B rozpoczyna swoją serię posiadania.
- VIII. Podczas pierwszej serii posiadania B10 przechwytuje podanie do przodu na B-6 i następnie przykłada z piłką w swoim polu punktowym. **DECYZJA:** Safety – 2 punkty dla Drużyny A i jej seria posiadania jest zakończona. Drużyna B wprowadza piłkę do gry na linii 25 jarda tej samej połowy, pierwsza i 10.
- IX. Drużyna A kopie próbę field goala. Piłka jest niedotknięta poza strefą neutralną gdy B17 przepuszcza piłkę na B-5. A75 odzyskuje piłkę na B-3. **DECYZJA:** Drużyna A zachowuje piłkę i jej seria posiadania trwa dalej. Pierwsza próba na B-3.
- X. Drużyna A zdobyła przyłożenie podczas pierwszej serii posiadania. Podczas podwyższenia Drużyna B przechwytuje podanie i po akcji powrotnej zdobywa 2-punktowe przyłożenie. **DECYZJA:** Drużyna B rozpoczyna z linii 25 jarda. Drużyna A prowadzi w dogrywce 6-2.
- XI. Po zakończeniu pierwszej serii posiadania Drużyny A, Drużyna B popełnia faul piłki martwej przewinienie osobiste. **DECYZJA:** Drużyna B rozpoczyna swoją serię posiadania na linii 40 jarda, pierwsza i 10.
- XII. Podczas pierwszej serii posiadania Drużyna A popełnia faul nieprawidłowej zmiany ustawienia. A12 rzuca podanie w przód, które przechwytuje B25. Podczas akcji powrotnej B38 (a) robi ścięcie; (b) popełnia rażące przewinienie osobiste na przeciwniku, nim B25 przekracza linię punktową Drużyny A. **DECYZJA:** Nie ma punktów. Faule anulują się i próba nie jest powtarzana. Seria posiadania Drużyny A jest zakończona i Drużyna B rozpoczyna swoją serię posiadania na linii 40 jarda. (b) Dodatkowo B38 jest zdyskwalifikowany.
- XIII. Podczas drugiej serii posiadania pierwszej dogrywki, B25 przechwytuje podanie i wbiega z piłką w pole punktowe Drużyny A. Podczas akcji powrotnej B79 ściął przeciwnika na środku boiska. **DECYZJA:** Nie ma punktów. Mecz jest zakończony, bądź następna dogrywka rozpocznie się pierwszą i 10 na linii 12,5 jarda lub 40 jardzie, z powodu przejścia kary na kolejną dogrywkę.
- XIV. Podczas pierwszej serii posiadania B37 przechwytuje podanie. Nie mając żadnego przeciwnika na swojej drodze do pola punktowego, B37 wykonuje nieprzyzwoity gest w kierunku najbliższego rywala. **DECYZJA:** Punkty dla Drużyny B są anulowane, a kara przechodzi na jej serię posiadania. Drużyna B rozpoczyna na linii 40 jarda, pierwsza i 10 (Przepisy 3-1-3 oraz 3-1-3-g-1 i 2).
- XV. W trzeciej dogrywce lub w późniejszych, Drużyna B przechwytuje podanie i po powrocie zdobywa 2-punktowe przyłożenie. **DECYZJA:** Koniec meczu. Drużyna B wygrała i nie musi rozgrywać swojej serii posiadania (Przepis 3-1-3-f).

SEKCJA 2. Czas gry

Długość kwart i przerw pomiędzy nimi

ARTYKUŁ 1. Całkowity regulaminowy czas gry wynosi 48 minut, rozłożonych na cztery kwarty po 12 minut każda. Pomiędzy pierwszą i drugą oraz trzecią i czwartą kwartą przypada 1-minutowa przerwa (**Wyjątek:** 1-minutowa przerwa może zostać wydłużona na przerwę radiowo-telewizyjną).

Organizator rozgrywek lub związek krajowy może przyjąć regulację, na podstawie których całkowity czas gry wyniesie 60, 48, 40 lub 32 minuty, z zachowaniem jednakowej długości wszystkich kwart.

- a. Żadna kwarta nie może zakończyć się nim piłka jest martwa i sędzia główny ogłosi koniec kwarty [S14].
- b. Przerwa pomiędzy połowami meczu powinna trwać 20 minut. Czas trwania przerwy może ulec zmianie za zgodą obu drużyn i przedstawiciela organizatora rozgrywek. Od razu po zakończeniu drugiej kwarty sędzia główny powinien rozpocząć przerwę poprzez sygnał startu zegara meczowego [S2].

c. Organizator meczu określa czas trwania działań zaplanowanych na przerwę. Boisko musi być dostępne dla członków składu co najmniej 3 minuty przed kickoffem drugiej połowy. Podczas przerwy członkowie składu mogą przebywać w miejscu rozgrywania meczu wyłącznie w asyście członka personelu danej drużyny. Jeżeli kopacz lub inny członek składu wychodzi w miejsce rozgrywania meczu nim boisko jest dostępne, musi ograniczyć swoje aktywności do strefy drużyny.

- d. Zaleca się, aby organizator meczu zaplanował jego rozpoczęcie nie później, niż na 4 godziny przed zmrokiem (rozumianym jako lokalny czas zachodu słońca lub moment, w którym konieczne będzie wyłącznie sztuczne oświetlenie).
- e. Jeżeli mecz (opóźniony o ponad 5 minut) rozpoczyna się na 3,5 godziny przed zmrokiem, czas gry powinien być ograniczony do maksymalnie 48 minut. (**AR 3-2-1: I**)
- f. Jeżeli mecz (opóźniony o ponad 5 minut) rozpoczyna się na 3 godziny przed zmrokiem, czas gry powinien być ograniczony do maksymalnie 40 minut. (**AR 3-2-1: I**)

Interpretacja 3-2-1:

- I. Rozpoczęcie meczu zaplanowano na 3 godziny przed zmrokiem. (a) Mecz rozpoczął się o czasie. (b) Rozpoczęcie uległo opóźnieniu o co najmniej 5 minut. **DECYZJA:** (a) Czas gry pozostaje zgodny z regulacjami organizatora rozgrywek (domyślnie 48 minut). (b) Czas gry powinien zostać skrócony do maksymalnie 40 minut.

Regulowanie czasu

ARTYKUŁ 2. Przed rozpoczęciem meczu czas gry i przerwa pomiędzy połowami mogą zostać skrócone przez sędziego głównego, jeżeli uważa on, że nadchodzący zmierzch lub inne okoliczności mogą zakłócić przebieg meczu. Jeżeli czas gry zostanie skrócony przed rozpoczęciem meczu, wszystkie cztery kwarty muszą być jednakowej długości.

- a. W każdym momencie trwania meczu pozostały czas kwarty lub kwart oraz przerwy pomiędzy połowami może zostać skrócony za obopólną zgodą obu trenerów głównych i sędziego głównego. (**AR 3-2-2: I**)
- b. Niezgodności w czasie na zegarze meczowym mogą być korygowane, ale może to nastąpić tylko podczas kwarty w której pomyłka miała miejsce.
- c. Sędzia główny wyreguluje i następnie właściwie uruchomi zegar meczowy, chyba że nie posiada wiedzy ile czasu upłynęło.
- d. Pomyłki czasowe na zegarze akcji mogą być korygowane przez sędziego głównego. Po korekcie zegar akcji powinien ruszyć ponownie (Przepis 2-29-2).
- e. Jeżeli odliczanie zegara akcji zostaje zakłócone przez okoliczności poza kontrolą drużyn (bez posiadania właściwej wiedzy odnośnie czasu gry, który upłynął), zegar akcji powinien ruszyć na nowo, a zegar meczowy powinien ruszyć zgodnie z Przepisem 3-2-4-b.
- f. Zegar akcji (40/25 sekund) nie jest uruchamiany, jeżeli odliczanie czasu na zegarze meczowym jest włączone i wskazuje on mniej niż odpowiednio 40 bądź 25 sekund do końca kwarty. W takim wypadku zegar akcji powinien być ustawiony na odpowiednio 40/25 sekund i stale wyświetlać daną wartość.
- g. Zegar meczowy nie powinien być zatrzymany jeżeli zegar akcji zostanie uruchomiony sprzecznie do powyższego punktu f.
- h. W meczach z użyciem wideoweryfikacji, korekty czasu reguluje Przepis 12-2-2-a-11.

Interpretacja 3-2-2:

- I. W przerwie meczu wynik wynosi 56-0. Obaj trenerzy główni oraz sędzia główny zgadzają się na skrócenie trzeciej i czwartej kwarty do 10 minut każda. Trenerzy dodatkowo wnioskuje o stosowanie „leżącego zegara”, tak aby zegar nie był zatrzymywany. **DECYZJA:** Pozostałe kwarty mogą być skrócone do 10 minut każda. Użycie „leżącego zegara” zależy od organizatora rozgrywek zgodnie z Przepis 3-3-2. Jeżeli Przepis 3-3-2 nie ma zastosowania, przez cały mecz obowiązują normalne przepisy dotyczące zegara.

Przedłużenie kwarty

ARTYKUŁ 3. a. Kwartę przedłuża się o dodatkową próbę bez mierzonego czasu, gdy ma miejsce jedna z poniższych sytuacji, a podczas próby upłynął czas **2-giej lub 4-tej kwarty** (pod warunkiem, że nie jest to w trakcie sesji leżącego zegara – *running clock*) (**AR 3-2-3: I-VIII**):

1. Przyjęto karę za faul (faule) piłki żywej (**Wyjątek:** Przepis 10-2-5-a oraz 10-2-5-d). Drużyna faulowana może zdecydować, że kwarta nie jest przedłużana, jeżeli faul popełniła drużyna w posiadaniu, a przypisana kara zawiera stratę próby (**AR 3-2-3: VIII**).
2. Drużyna pokrzywdzona naruszeniem zdecyduje o przyjęciu opcji nielegalnego dotknięcia.
3. Miały miejsce faule znoszące się.
4. Sędzia przypadkowo zagwizdał lub w inny sposób niewłaściwie zasygnalizował, że piłka jest martwa.
- b. Dodatkowe próby bez mierzonego czasu rozgrywa się do chwili, aż próba zakończy się bez żadnej z powyższych sytuacji, opisanych Przepisem 3-2-3-a.
- c. Jeżeli przyłożenie zdobyto w trakcie próby, w której upłynął czas kwarty, dana kwarta zostaje przedłużona na rozegranie podwyższenia. **Wyjątek:** Przepis 8-3-2-a.

Interpretacje 3-2-3:

- I. Podczas przedłużenia kwarty Drużyna A popełnia faul po gwizdku gotowości do gry i przed snapem. **DECYZJA:** Faul piłki martwej. Drużyna A jest ukarana za faul, ale zachowuje prawo do rozegrania próby.
- II. Drużyna A wykonuje wolne kopnięcie, **podczas którego upłynął czas drugiej kwarty**. W chwili kopnięcia A1 popełnił offside. **DECYZJA:** Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego, z miejsca zakończenia biegu Drużyny B bądź z miejsca po touchbacku oraz przedłużenie kwarty. Powtórzenie wolnego kopnięcia bądź dodatkowa próba dla Drużyny B.
- III. Drużyna A próbuje field goala, **podczas którego upłynął czas drugiej kwarty**. Drużyna B popełnia offside. **DECYZJA:** Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego oraz przedłużenie kwarty (Przepis 10-2-2-d-4-a).
- IV. Zawodnik Drużyny A utrudnił możliwość złapania kopnięcia (nie jest to podwyższenie), w trakcie próby, **podczas której upłynął czas pierwszej kwarty**. **DECYZJA:** Kara 15 jardów z miejsca faulu. **Kwarta nie jest przedłużana, a kara odmierzana jest na rozpoczęcie drugiej kwarty.**
- V. Drużyna A zdobywa przyłożenie podczas próby, w której upłynął czas kwarty. Po przyłożeniu, ale przed podwyższeniem, któraś z drużyn fauluje. **DECYZJA:** Kwarta zostaje przedłużona wyłącznie na podwyższenie. Kara może być odmierzona na podwyższeniu lub następującym po nim kickoffie bądź z miejsca przyznanego w dogrywce.
- VI. Drużyna A zdobywa przyłożenie podczas próby, w której upłynął czas kwarty. Zawodnik Drużyny B faulował w trakcie udanego podwyższenia Drużyny A. **DECYZJA:** Kwarta nie zostaje przedłużona na kickoff. Drużyna A może przyjąć karę i powtórzyć podwyższenie bądź ją odrzucić i zatrzymać punkty. Kary za przewinienia osobiste i niesportowe zachowanie mogą być odmierzone na następującym po podwyższeniu kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę.
- VII. Drużyna A zdobywa przyłożenie podczas próby, w której upłynął czas kwarty. Po zakończeniu podwyższenia, któraś z drużyn popełnia faul piłki martwej. **DECYZJA:** Podwyższenie może zostać powtórzone z powodu przyjętej kary za faul piłki żywej popełniony podczas podwyższenia. W takim przypadku kara za faul piłki martwej również zostanie odmierzona na powtórzeniu podwyższenia. Kwarta nie jest przedłużana na odmierzenie kary za faul martwej piłki. Gdy taka kara jest przyjęta, jest ona odmierzana na następującym po podwyższeniu kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę.

- VIII. A12 z poza strefy neutralnej rzuca podanie do A88, który łapie piłkę w polu punktowym Drużyny B. Podczas akcji upłynął czas pierwszej połowy. **DECYZJA:** Drużyna B przyjmie karę by anulować punkty. Na podstawie decyzji drużyny faulowanej kwarta nie jest przedłużana, gdyż kara zawiera stratę próby. Koniec pierwszej połowy.

Urządzenia do kontroli czasu

ARTYKUŁ 4. a. *Zegar meczowy.* Czas gry powinien być kontrolowany na zegarze meczowym, którym może być zarówno zegarek odliczający czas obsługiwany przez właściwego sędziego bądź zegar meczowy obsługiwany przez właściwego pomocnika pod kontrolą odpowiedniego sędziego. Typ zegara meczowego oraz stanowisko jego operatora powinien określić organizator meczu. Stanowisko operatora zegara meczowego może znajdować się przy linii bocznej lub w miejscu na trybunie głównej. Jeżeli na trybunie głównej, rekomenduje się stanowisko pomiędzy liniami punktowymi. Stanowisko powinno być osłonięte przed zakłóceniami ze strony publiczności i powinno zapewniać bezpośredni i nieograniczony widok na boisko. Zegar meczowy nie powinien wyświetlać ułamków sekundy.

b. *Zegar 40-sekundowy.*

1. Zegar akcji rozpoczyna odliczanie 40 sekund, gdy sędzia zasygnalizuje, że piłka stała się martwa.
2. Jeżeli zegar 40-sekundowy nie ruszy lub jego odliczanie zostanie zakłócone przez zdarzenie będące poza kontrolą sędziów lub operatora zegara (np. usterka zegara), sędzia główny powinien zatrzymać zegar meczowy i zasygnalizować (unoszenie obu rąk nad głowę, z otwartymi dłońmi zwrócony w górę) zresetowanie oraz niezwłoczne ponowne uruchomienie zegara 40 sekund.
3. W przypadku, gdy zegar 40 sekund odlicza czas, a piłka nie jest gotowa do gry po upływie 20 sekund, sędzia główny powinien zasygnalizować reset zegara akcji na 25 sekund. Jeżeli zmiana zegara odbywa się ze zwłoką, sędzia główny ogłasza przerwę i sygnalizuje ustawienie zegara akcji na 25 sekund. Gdy gra może być wznowiona, sędzia główny zasygnalizuje gotowość do gry [S1], a zegar 25 sekund rozpoczyna odliczanie. Zegar meczowy rusza wraz ze snapem, chyba że w chwili ogłoszenia przerwy odliczał czas. W takim wypadku zegar meczowy rusza również na sygnał sędziego głównego (Przepis 3-3-2-f). **(AR 3-2-4: I, II, III)**

c. *Zegar 25-sekundowy.* Sędzia główny powinien zasygnalizować (unoszenie jednej ręki nad głowę, z otwartą dłonią zwrócony w górę) ustawienie zegara akcji na 25 sekund, gdy sędziowie zatrzymali zegar meczowy dla jednego z poniższych powodów:

1. Odmierzenie kary.
2. Przerwa na żądanie drużyny.
3. Przerwa radiowo-telewizyjna.
4. Przerwa dla kontuzjowanego zawodnika lub gdy spadnie kask, która dotyczy tylko zawodników ataku. W przypadku kontuzji zawodnika obrony lub gdy zawodnikowi obrony spadnie kask, jak również, gdy sytuacja kontuzji lub kasku dotyczy zawodników obu drużyn, zegar akcji ustawiany jest na 40 sekund. Przepis ten obowiązuje wyłączenie, gdy sytuacja kontuzji lub kasku jest jedynym powodem zatrzymania zegara.
5. Mierzenie pierwszej próby.
6. Drużynie B przyznano pierwszą próbę, z wyjątkiem po wolnym kopnięciu.
7. Po próbie z kopnięciem, z wyjątkiem wolnego kopnięcia, po której Drużyna B będzie snapować.
8. Zdobyto punkty inne niż przyłożenia Drużyny A (nie dotyczy podwyższenia).
9. Rozpoczęcie kwarty.
10. Rozpoczęcie serii posiadania w dogrywce.
11. Wideoweryfikacja.
12. Inne powody przerywania gry.

Gdy gra ma być wznowiona, sędzia główny zasygnalizuje gotowość do gry [S1], a zegar akcji rozpocznie odliczanie 25 sekund.

d. *Awaria zegara.* Jeżeli widoczny zegar akcji przestał działać poprawnie i nie nadaje się do użytku, sędzia główny powinien od razu powiadomić o tym fakcie obu trenerów głównych i zegary akcji należy wyłączyć.

Interpretacje 3-2-4:

- I. Po akcji, która zakończyła się poza boiskiem uruchomiono zegar 40 sekund. Umpire otrzymał piłkę od line judge i gdy kładł ją na ziemi, zorientował się, że nie jest to piłka dopuszczona do meczu. Sędziowie wymieniają piłkę na właściwą. **DECYZJA:** Jeżeli zegar akcji będzie wskazywał 20 sekund lub mniej nim właściwa piłka będzie gotowa do gry, sędzia główny zarządza przerwę i ustawienia zegara akcji na 25 sekund. Gdy właściwa piłka jest gotowa do gry, sędzia główny sygnalizuje start zegara akcji i meczowego.
- II. Po akcji, która zakończyła się w strefie bocznej, sędziowie mają kłopoty z ustawieniem piłki pomiędzy liniami wewnętrznymi. Gdy zegar akcji zbliża się do 20 sekund, Umpire ustawia piłkę na ziemi i w chwili gdy sędziowie są gotowi i Umpire odchodzi z nad piłki, zegar akcji wskazuje nieco mniej niż 20 sekund. **DECYZJA:** Bez zatrzymywania zegara meczowego, sędzia główny sygnalizuje reset zegara akcji na 25 sekund. Gra nie jest zatrzymywana jeżeli zegar zostanie szybko przestawiony na 25 sekund. Jeżeli operator zegara nie zareaguje dość szybko na sygnał sędziego głównego, ten ogłasza przerwę, sygnalizuje reset zegara akcji na 25 sekund i gdy to nastąpi sygnalizuje start obu zegarów.
- III. Drużyna A zdobyła przyłożenie, po którym ruszył zegar 40 sekund. Bez zatrzymywania gry, referee otrzymuje potwierdzenie przyłożenia od video judge. Zegar akcji wskazuje (a) 20 sekund lub więcej; (b) 19 sekund lub mniej. **DECYZJA:** (a) Referee sygnalizuje do center judge lub umpire, że może odejść od piłki i może nastąpić snap. (b) Referee sygnalizuje reset zegara akcji na 25 sekund, następnie sygnalizuje do center judge lub umpire, że może odejść od piłki i może nastąpić snap.
- IV. Drużyna A zdobyła przyłożenie, po którym ruszył zegar 40 sekund. Gdy do rozpoczęcia akcji pozostało mniej niż 25 sekund, trener główny Drużyny A lub jej kapitan wnoszą o przesunięcie piłki na lewą linię wewnętrzną. **DECYZJA:** Prośba jest odrzucona. Drużyna A może prosić o przerwę na żądanie, celem przestawienia piłki, chyba że wcześniej miał miejsce ich faul lub faule znoszące się.

Minimum czasu na akcję po rzuceniu podania w ziemię

ARTYKUŁ 5. a. Gdy zatrzymany zegar meczowy, który ma ruszyć na sygnał sędziego głównego, wskazuje trzy lub więcej sekund do końca kwarty, drużyna atakująca może oczekiwać, że w normalnych okolicznościach zdąży rzucić piłkę od razu w ziemię (Przepis 7-3-2-f), mając jeszcze czas na kolejną akcję.

b. Gdy zegar meczowy wskazuje dwie lub jedną sekundę, czasu wystarczy tylko na jedną akcję. (**AR 3-2-5: I**)

Interpretacja 3-2-5:

- I. W końcówce kwarty Drużyna A nie ma już przerw na żądanie i właśnie osiągnęła pierwszą próbę. Zatrzymany zegar meczowy wskazuje 0:03. Drużyna A zamierza rzucić piłkę od razu w ziemię i następnie rozegrać kolejną akcję. Sędzia główny prawidłowo gwizdze i sygnalizuje start zegara, który rusza. Rozgrywający odbiera snap i unosi piłkę ponad swoją głowę, by następnie rzucić ją bezpośrednio w ziemię. Zegar meczowy wskazuje na koniec 0:00. **DECYZJA:** Czas kwarty upłynął. Chociaż w chwili startu zegara, pozostawały na nim 3 sekundy, nie ma gwarancji, że czasu wystarczy na kolejną akcję po rzuceniu piłki w ziemię. Atak musi rozegrać podanie od razu w ziemię odpowiednio szybko.

SEKCJA 3. Przerwy w grze: start i zatrzymanie zegara**Przerwa**

ARTYKUŁ 1. a. Sędzia powinien zasygnalizować przerwę, gdy przepisy nakazują zatrzymanie zegara bądź przerwa zostaje przyznana drużynie lub sędziemu głównemu. Pozostali sędziowie powinni powtórzyć sygnały przerwy. Sędzia główny może ogłosić przerwę sędziowską z powodu wszelkich nieprzewidzianych sytuacji, których nie opisują przepisy. (**AR 3-3-1: I, II, IV**)

b. Gdy drużyna wnioskuje o przerwę po wykorzystaniu swoich przerw lub **gdy przerwy są niedostępne**, sędziowie nie przyznają przerwy (Przepis 3-3-4). (**AR 3-3-1: V, VI**)

c. Po rozpoczęciu meczu zawodnicy nie mogą ćwiczyć z piłką w żadnej części boiska, za wyjątkiem przerwy w połowie meczu.

Interpretacje 3-3-1:

- I. Trzecia i 2 ½, po zdobyciu 3 jardów A45 stracił piłkę żywą. Ponieważ sędziowie nie wiedzą kto odzyskał piłkę, Line Judge sygnalizuje zatrzymanie czasu na potrzeby zlokalizowania piłki. Po chwili okazuje się, że piłkę posiada A45 i (a) znajduje się przed linią do zdobycia; (b) znajduje się poza linią do zdobycia. **DECYZJA:** 40-sekundowy zegar akcji rusza gdy piłka została ogłoszona martwą. (a) Sędzia główny natychmiast zasygnalizuje start zegara meczowego. (b) Zegar meczowy rusza na sygnał sędziego głównego, gdy piłka będzie gotowa do gry.
 - II. Druga i 14, A45 zdobywa 6 jardów i zostaje powalony z piłką. Linesman pomylił tylnią tyczkę łańcucha z linią do zdobycia i błędnie sygnalizuje zatrzymanie zegara. **DECYZJA:** Jak tylko błąd zostanie zauważony przez dowolnego sędziego, powinien on zasygnalizować włączenie zegara.
 - III. Piłka jest niczyja po fumble lub podaniu w tył Drużyny A. Kilku zawodników rzuca się, aby odzyskać i powstaje „stos”. **DECYZJA:** Sędzia kryjący koniec akcji powinien zatrzymać zegar i rusza zegar 40 sekund. Mając wiedzę kto odzyskał, sędzia główny powinien wskazać w odpowiednią stronę, informując tym samym kto ma piłkę oraz zasygnalizować start zegara (a) natychmiast jeżeli piłkę odzyskała Drużyna A przed linią do zdobycia (nie ma pierwszej próby); (b) na snap jeżeli piłkę odzyskała Drużyna B.
 - IV. Sznurówka, zapięcie ochraniacza na ramiona, koszulka, numer lub inne wyposażenie zawodnika uległo zerwaniu lub uszkodzeniu. **DECYZJA:** Przerwa sędziowska, aby wymienić lub naprawić sprzęt, nie jest dozwolona.
- V. 3/5 @ B-30. Końcówka połowy i obie drużyny mają wszystkie przerwy na żądanie. Drużyna A jest ustawiona do snapu, gdy trener główny Drużyny B prosi o przerwę i przerwę przyznano. Po jej zakończeniu, piłka zostaje ogłoszona gotową do gry i obie drużyny ustawione są w formacjach. W tym momencie: (a) trener główny Drużyny B prosi o przerwę; lub (b) trener główny Drużyny A prosi o przerwę. **DECYZJA:** (a) Sędziowie nie przyznają przerwy. Drużyna B posiada jeszcze 2 przerwy do wykorzystania, ale ponieważ w okresie martwej piłki prosili już o przerwę, kolejna jest dla Drużyny B niedostępna. (a) Przerwa dla Drużyny A. Ponieważ Drużyna A posiada przerwy do wykorzystania i nie prosiła o przerwę w tym okresie martwej piłki, dla nich przerwy są dostępne.
 - VI. 3/5 @ B-30. Końcówka połowy i obie drużyny mają wszystkie przerwy na żądanie. Drużyna A jest ustawiona do snapu, gdy trener główny Drużyny B prosi o przerwę i przerwę przyznano. Po jej zakończeniu, piłka zostaje ogłoszona gotową do gry i obie drużyny ustawione są w formacjach. Tuż przed snapem A77 popełnia false start. Drużyna A dostaje karę 5 jardów, przez co będzie 3/10. Piłka zostaje ogłoszona gotową do gry i obie drużyny ustawiły się w formacjach, gdy trener główny Drużyny B prosi o przerwę. **DECYZJA:** Sędziowie nie przyznają przerwy. Drużyna B posiada jeszcze 2 przerwy do wykorzystania, ale ponieważ w okresie martwej piłki prosili już o przerwę, kolejna jest dla Drużyny B niedostępna. False start to faul piłki martwej, więc Drużyna B prosiła o kolejną przerwę w tym samym okresie piłki martwej, stąd przerwy są dla Drużyny B niedostępne.

Start i zatrzymane zegara meczowego

ARTYKUŁ 2. Jeżeli różnica w wyniku wyniesie więcej niż 34 punkty, rozpoczyna się *sesja „leżącego zegara”*. W jej trakcie zegar meczowy zatrzymywany jest tylko w przypadkach oznaczonych poniżej *. W pozostałych przypadkach zegar meczowy nie jest zatrzymywany. Organizator rozgrywek może:

1. całkowicie zrezygnować z zasady „leżącego zegara”;
 2. zdecydować o stosowaniu tej zasady tylko od drugiej połowy;
 3. wyłącznie w meczach transmitowanych na żywo, ograniczyć stosowanie przepisu „leżącego zegara” dopiero od chwili, gdy od kickoffu upłynęły 2 godziny i 15 minut.
 4. zmniejszyć różnicę w wyniku poniżej 34 punktów.
- a. *Wolne kopnięcie*. Kiedy piłka zostaje wprowadzony do gry przez wolne kopnięcie, zegar meczowy rusza gdy piłka zostanie legalnie dotknięta w polu gry lub gdy przekroczyła linię punktową, wracając w pole gry, będąc wcześniej legalnie dotknięta przez Drużynę B w jej polu punktowym. Następnie zegar jest zatrzymywany na sygnał sędziego, gdy piłka stała się martwa.

- b. *Próba z akcją.* Gdy kwarta rozpoczyna się próbą z akcją zegar meczowy rusza z chwilą legalnego snapu. We wszystkich pozostałych próbach z akcją zegar meczowy rusza z chwilą legalnego snapu (Przepis 3-3-2-d) lub na sygnał sędziego głównego (Przepis 3-3-2-e). Zegar meczowy jest zatrzymany w trakcie podwyższenia, przedłużenia kwarty bądź w trakcie dogrywki. **(AR 3-3-2: I-IV)**
- c. *Po zdobyciu punktów.* Zegar meczowy jest zatrzymywany na sygnał sędziego wskazujący zdobycie przyłożenia, field goala lub safety. Zegar meczowy następnie rusza jak wskazuje powyższy punkt a, chyba że przyjęta kara anuluje punkty bądź próba jest powtarzana. W takim przypadku zegar rusza z chwilą legalnego snapu.
- d. *Start na snap.* Dla poniższych sytuacji zegar meczowy jest zatrzymywany na sygnał sędziego. Jeżeli następująca po nich próba rozpoczyna się snapem, zegar meczowy rusza wraz z nim:
1. Touchback (o ile Drużyna B będzie następnie wykonywać snap).
 2. Gdy do końca połowy pozostały mniej niż 2 minuty i należące do Drużyny A: fumble, podanie w tył, zawodnik posiadający piłkę, uznane są za będące poza boiskiem. **Wyjątek:** Zegar rusza na sygnał sędziego głównego, gdy fumble Drużyny A wyjdzie poza boiskiem naprzód względem miejsca fumble.
 3. Drużynie B przyznano pierwszą próbę i będzie następnie wykonywać snap. **(AR 3-3-2: V)**
 4. Podanie w przód jest niekompletne.
 5. Drużynie przyznano przerwę na żądanie. *
 6. Piłka stała się nielegalną. *
 7. Kwarta dobiegła końca. *
 8. Zakończyła się próba z legalnym kopnięciem. **(AR 3-3-2: VI)**
 9. Wykonano kopnięcie powrotne.
 10. Wykonano kopnięcie z akcji po przekroczeniu strefy neutralnej.
 11. Drużyna A popełniła faul opóźniania gry, będąc w formacji do kopnięcia z akcji.
- e. *Start na sygnał sędziego głównego.* Dla poniższych sytuacji zegar meczowy jest zatrzymywany na sygnał sędziego. Jeżeli następująca po nich próba rozpoczyna się snapem, zegar meczowy rusza na sygnał sędziego głównego:
1. Drużynie A przyznano pierwszą próbę jako rezultat akcji bądź kary. **(AR 3-3-1: I)**
 2. Fumble Drużyny A wyjdzie poza boiskiem naprzód względem miejsca fumble.
 3. Za wyjątkiem ostatnich 2 minut połowy, zawodnik posiadający Drużyny A, fumble lub podanie w tył Drużyny A, uznane są za będące poza boiskiem.
 4. W celu wykonania kary. **Wyjątek:** Przepis 3-4-5-b. *
 5. Ogłoszono przerwę dla kontuzjowanego zawodnika lub sędziego. **(AR 3-3-5: I-V) ***
 6. Miał miejsce przypadkowy gwizdek.
 7. Ma miejsce mierzenie potencjalnej pierwszej próby. *
 8. Obie drużyny spowodowały opóźnienie w przygotowaniu piłki gotową do gry. **(AR 3-3-1: III)**
 9. Sędzia wszedł w posiadanie piłki żywej.
 10. Trener główny wniósł o konferencję z sędzią lub wideoweryfikację. *
 11. Sędzia główny ogłosił przerwę radiowo-telewizyjną. *
 12. Sędzia główny zarządził przerwę. *
 13. Sędzia główny zarządził przerwę z powodu nieuczciwego tworzenia hałasu (Przepis 9-2-1-b-5).
 14. Rzucono nielegalne podanie celem zachowania czasu **(AR 7-3-2: II-VII) Wyjątek:** Przepis 3-4-5-b.
 15. Sędzia główny przerwał odliczanie zegara akcji.
 16. W wyniku akcji kask zawodnika spadł mu całkowicie z głowy.
 17. Gdy któraś z drużyn popełni faul piłki martwej. *
- f. *Snap bierze wyższość nad sygnałem sędziego głównego.* Gdy zachodzi konflikt pomiędzy sytuacjami wskazującymi start zegara na snap (Przepis 3-3-2-c i d) ze startem zegara na sygnał sędziego głównego (Przepis 3-3-2-e), zegar meczowy rusza w chwili snapu. **Wyjątek:** Przepis 3-4-6 (odjęcie 10 sekund) bierze wyższość nad tym przepisem, chyba że drużynie przyznano przerwę. **(AR 3-3-2: VIII-IX)**

g. *Lecący zegar (running clock).*

1. Podczas sesji lecącego zegara zegar meczowy rusza zawsze na sygnał gotowości, a nie wraz ze snapem. (AR 3-3-2: XII-XIII)
2. Jeżeli w trakcie sesji lecącego zegara różnica wyniku pozostaje powyżej 24 punktów, sesja lecącego zegara trwa dalej. Gdy różnica wyniku spadnie do 24 punktów lub poniżej, sesja lecącego zegara kończy się natychmiast z chwilą punktów obniżających różnicę w wyniku. Ponownie obowiązują normalne przepisy dotyczące czasu gry, aż różnica w wyniku znów przekroczy 34 punkty. **Wyjątek:** Jeżeli organizator rozgrywek obniży różnicę w wyniku do rozpoczęcia sesji lecącego zegara poniżej 34 punkty, moment jej przerywania wynosi odpowiednio 10 punktów mniej. (AR 3-3-2: X-XI)

Interpretacje 3-3-2:

- I. Czwarta i 6. W akcji biegowej, która skończyła się w boisku Drużyna A zdobyła (a) 8 jardów; (b) 5 jardów. W chwili snapu B1 popełnił offside. **DECYZJA:** (a) Piłka dla Drużyny A, pierwsza i 10. Zegar rusza na sygnał sędziego. (b) Piłka dla Drużyny A, czwarta i 1. Zegar rusza na sygnał sędziego. (Przepisy 3-3-2-e-1 i 3-3-2-e-4).
- II. Czwarta i 4. W akcji biegowej, która skończyła się w boisku Drużyna A zdobyła (a) 6 jardów; (b) 3 jardy. W chwili snapu B1 popełnił offside. **DECYZJA:** (a) Piłka dla Drużyny A, pierwsza i 10. Zegar rusza na sygnał sędziego głównego. (b) Piłka dla Drużyny A, pierwsza i 10 w wyniku przyjętej kary. Zegar rusza na sygnał sędziego głównego.
- III. Trzecia i 4. Podanie Drużyny A jest przechwycone przez B1, który następnie zostaje powalony w boisku. W chwili snapu B2 popełnił offside. **DECYZJA:** Piłka dla Drużyny A, pierwsza i 10. Zegar rusza na sygnał sędziego głównego. Choć zegar został zatrzymany celem przyznania Drużynie B pierwszej próby, nie będzie ona następnie snapować piłki.
- IV. Pod koniec drugiej lub czwartej kwarty, zawodnik posiadający A37 wybiega poza boisko. W chwilę zatrzymania zegara meczowego wskazuje on (a) 2:00; (b) 1:59. **DECYZJA:** (a) W przypadku ogłoszenia przerwy dwóch minut, zegar rusza na snap. W przeciwnym wypadku na sygnał sędziego głównego, gdy piłka będzie gotowa do gry. (b) Zegar rusza na snap.
- V. Końcówka drugiej lub czwartej kwarty, druga i 8. B44 przechwytuje legalne podanie w przód i wybiega z piłką poza boisko. W chwili snapu B79 był w strefie neutralnej. Po zatrzymaniu czasu zegar meczowy wskazuje (a) 2:00; (b) 1:59. **DECYZJA:** Drużyna A przyjmuje karę i zachowuje posiadanie piłki. W obu przypadkach (a) i (b) zegar rusza na snap, jeżeli ogłoszono przerwę dwóch minut. W przeciwnym wypadku na sygnał sędziego głównego, gdyż Drużyna B nie będzie następnie snapować piłki. W przypadku (b) jeżeli Drużyna B jest na prowadzeniu lub jest remis, zegar meczowy może ruszyć na snap, zgodnie z decyzją Drużyny A (Przepis 3-4-3).
- VI. Końcówka czwartej kwarty, czwarta i 8 na A-12. Punt jest zablokowany i nie przekracza strefy neutralnej. A22 odzyskuje na A-10 i rzuca podanie do przodu do uprawnionego A88, który jest następnie powalony na B-3. Zegar wskazuje 0:03. **DECYZJA:** Piłka Drużyny A, pierwsza i gol na B-3. Zegar rusza na snap z powodu akcji z legalnym kopnięciem. (Przepisy 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f)
- VII. Wolne kopnięcie z A-35. Drużyna A wykonuje krótkie kopnięcie onside. Piłka przebyła 10 jardów i następnie: (a) B21 sygnalizuje prawidłowo fair catch i wyraźnie łapie piłkę; (b) A80 jako pierwszy dotyka piłki, gdy wyraźnie i legalnie łapie lub odzyskuje; (c) B21 wyraźnie łapie lub odzyskuje piłkę i od razu upada na ziemię; (d) B21 wyraźnie odzyskuje kłęcząc na ziemi. **DECYZJA:** Piłka jest ogłoszona martwą oraz: (a) zegar meczowy nie rusza; (b) zegar meczowy nie rusza; (c) operator uruchamia zegar, gdy piłka jest legalnie dotknięta, a następnie zatrzymuje zegar, gdy piłka jest ogłoszona martwą (Przepis 3-3-2-a); (d) zegar meczowy nie rusza.
- VIII. Trzecia i 5 na B-15. Drużyna A przegrywa 10-7 pod koniec czwartej kwarty. Rozgrywający A11 wybiega do boku i na B-12 rzuca podanie do przodu, które jest niekompletne. Gdy piłka stała się martwą, zegar meczowy wskazuje 0:13. Drużyna B przyjmuje karę za nielegalne podanie do przodu. **DECYZJA:** Czwarta i 7 na B-17. Drużyna B może wybrać odjęcie 10 sekund. Przyjmując, że tak wybiorą, zegar meczowy jest ustawiany na 0:03 i rusza na sygnał sędziego głównego.

- IX. Druga i 7 na A-5, końcówka drugiej kwarty. Rozgrywający A11 cofa się we własne pole punktowe, szukając otwartego odbierającego. A11 został niemal powalony w polu punktowym, ale zdołał rzucić piłkę do przodu w ziemię, gdzie w pobliżu nie było żadnego uprawnionego zawodnika. Sędzia główny rzuca flagę za wyrzucenie piłki, aby nie stracić jardów. Gdy piłka stała się martwa, zegar meczowy wskazuje 0:18. Drużyna B przyjmuje karę. **DECYZJA:** Kara skutkuje safety – Drużyna A będzie wykopywać piłkę z A-20. Drużyna B może wybrać odjęcie 10 sekund. W takim przypadku zegar meczowy ustawiany jest na 0:08 i rusza na sygnał sędziego głównego. Jeżeli Drużyna B odrzuci odjęcie czasu, zegar meczowy pozostaje bez zmian (0:18) i rusza, gdy kopnięta piłka zostanie legalnie dotknięta w polu gry.
- X. Wynik meczu wynosi 35-0 i rozpoczęła się sesja lecącego zegara. Następnie wynik zmienia się na 35-6. Przegrywająca drużyna zdobywa kolejne przyłożenie na 35-12. **DECYZJA:** Zegar meczowy zostaje zatrzymany w chwili zdobycia przyłożenia, ponieważ różnica w punktach nie przekracza 24 punktów. Obowiązują normalne przepisy zegara, chyba że różnica w wyniku ponownie przekroczy 34 punkty.
- XI. Wynik meczu wynosi 41-10 i trwa sesja lecącego zegara. Przegrywająca drużyna zdobywa przyłożenie na 41-16. Następnie kopią podwyższenie na 41-17. **DECYZJA:** Zegar meczowy zostaje zatrzymany po udanym podwyższeniu, gdyż dopiero wtedy różnica w wyniku spadła do 24 punktów.
- XII. Wynik meczu wynosi 30-0. Prowadząca drużyna zdobywa przyłożenie na 36-0. **DECYZJA:** Zegar meczowy zostaje zatrzymany z powodu przyłożenia i rusza w chwili ogłoszenia piłki gotową do gry na podwyższenie po przyłożeniu. Następnie zegar jest zatrzymywany tylko w sytuacjach oznaczonych *.
- XIII. Wynik meczu wynosi 28-0. Prowadząca drużyna zdobywa przyłożenie na 34-0. Następnie podwyższa do wyniku 36-0. **DECYZJA:** Zegar meczowy został zatrzymany z powodu przyłożenia i rusza w chwili ogłoszenia piłki gotową do gry na kolejne wolne kopnięcie. Następnie zegar jest zatrzymywany tylko w sytuacjach oznaczonych *.

Zawieszenie meczu

- ARTYKUŁ 3. a. Sędzia główny może tymczasowo zawiesić mecz, gdy występujące warunki wymagają tego.
- b. Gdy mecz zostaje zawieszony i nie może być kontynuowany z powodu działań osób nie podlegających przepisom lub z jakiegokolwiek powodu, którego nie regulują przepisy, sędzia główny powinien:
1. Zawiesić mecz i odesłać zawodników do stref ich drużyn.
 2. Przedłożyć problem odpowiedzialnym za organizację meczu.
 3. Wznović mecz, gdy stwierdzi, że warunki są odpowiednie.
- c. Jeżeli na podstawie Przepisów 3-3-3-a i 3-3-3-b mecz zostaje zawieszony przed końcem czwartej kwarty i nie może być kontynuowany, pozostają cztery opcje:
1. Dokończenie meczu w późniejszym terminie.
 2. Zakończenie meczu z wynikiem końcowym, jak w chwili zawieszenia meczu.
 3. Uznanie meczu za walkower.
 4. Uznanie meczu za nierozegrany.
- Wybór jednej z powyższych opcji powinien określić odpowiedni regulamin rozgrywek.
- d. Jeżeli na podstawie Przepisów 3-3-3-a i 3-3-3-b mecz zostaje zawieszony po upływie czterech kwart i nie może być kontynuowany, mecz powinien być uznany za remis. Wynikiem końcowym powinien być wynik po ostatniej ukończonej pełnej kwarcie. Uwaga: Jeżeli w fazie finałowej musi zostać wyłoniony zwycięzca meczu, regulamin rozgrywek powinien określić kiedy i gdzie mecz zostanie dokończony.
- e. Wznovienie zawieszonego meczu rozpocznie się z taką samą ilością pozostałego czasu gry i w jednakowych warunkach numeru próby, dystansu do zdobycia, pozycji na boisku i uprawnień zawodników.

Przerwy drużynowe na żądanie

ARTYKUŁ 4. Na zgłoszenie dowolnego zawodnika lub trenera głównego sędziowie powinni przyznać drużynie przerwę na żądanie pod warunkiem, że drużyna posiada niewykorzystane i dostępne przerwy oraz piłka jest martwa. W tym samym okresie piłki martwej dana drużyna nie może wziąć kolejnej przerwy na żądanie.

- a. Każda drużyna ma prawo do trzech przerw na żądanie w każdej połowie, ale w danym okresie piłki martwej każda drużyna ma dostępną tylko jedną przerwę. (AR 3-3-1: V, VI)

- b. Po ogłoszeniu piłki martwą, legalny zmiennik może zgłosić przerwę na żądanie jeżeli znajduje się pomiędzy znacznikami strefy 9 jardów. **(AR 3-3-4: I)**
- c. Zawodnik, który brał udział w poprzedniej akcji, może zgłosić przerwę na żądanie bez konieczności znajdowania się pomiędzy znacznikami strefy 9 jardów, ale zgłoszenie może mieć miejsce dopiero, gdy piłka jest martwa i nim miał miejsce kolejny snap. **(AR 3-3-4: I)**
- d. Trener główny w lub w pobliżu swojej strefy trenerskiej lub drużynowej może zgłosić przerwę na żądanie, ale zgłoszenie może mieć miejsce dopiero, gdy piłka jest martwa i nim miał miejsce kolejny snap.
- e. Gdy trener uważa, że przepisy zastosowano niewłaściwie, może wnosić o rozmowę z sędzią głównym. Zgłoszenie może paść od zawodnika, wchodzącego zmiennika bądź samego trenera głównego. Jeżeli decyzja nie ulega zmianie, drużyna wnosząca o rozmowę, zostaje obciążona przerwą drużynową, a w przypadku ich wykorzystania, drużyna zostaje ukarana za opóźnianie gry.
 - 1. Tylko sędzia główny może zatrzymać zegar na rozmowę z trenerem głównym.
 - 2. Zgłoszenie rozmowy z sędzią głównym lub wnoszenie o wideoweryfikację, musi paść przed wykonaniem kolejnego snapu, wolnego kopnięcia lub przed końcem drugiej bądź czwartej kwarty (Przepis 5-2-9).
 - 3. Jeżeli po rozmowie z sędzią głównym lub wideoweryfikacji, drużyna zostaje obciążona przerwą drużynową, sędzia główny ogłasza pełnowymiarową przerwę.

Interpretacja 3-3-4:

- 1. Przed snapem legalny zmiennik z dowolnej drużyny wbiega na boisko z ławki i będąc mniej niż 9 jardów od swojej linii bocznej zgłasza przerwę na żądanie. Następnie będąc już dalej niż 9 jardów ponawia zgłoszenie przerwy. **DECYZJA:** Pierwsze zgłoszenie przerwy jest nieuznane. Przy drugim następuje przyznanie przerwy (Przepis 7-1-3-b).

Przerwa dla kontuzjowanego zawodnika

ARTYKUŁ 5. a. W przypadku, gdy zawodnik dozna kontuzji:

- 1. Sędzia ogłasza przerwę, a zawodnik musi opuścić boisko. Zawodnik nie może kontynuować gry przez co najmniej jedną próbę, nawet jeżeli jego drużynie zostanie przyznana przerwa drużynowa. W razie wątpliwości sędzia ogłasza przerwę dla kontuzjowanego zawodnika.
- 2. Zawodnik nie może powrócić do gry bez uzyskania zgody personelu medycznego wyznaczonego przez jego drużynę.
- 3. Sędziowie oraz trenerzy powinni zwracać szczególną uwagę na zawodników, których zachowanie zdradza oznaki mogącego wystąpić wstrząśnienia mózgu.
- 4. W przypadku, gdy u zawodnika lub sędziego wystąpi krwawiąca rana, ubiór będzie przesiąknięty krwią bądź pojawi się krew na odkrytej części ciała, taka osoba musi zejść z boiska celem odpowiedniego opatrzenia. Powrót na boisko możliwy jest jedynie po uzyskaniu zgody personelu medycznego. **(AR 3-3-5: I-VII)**
- b. Symulowanie kontuzji z jakiegokolwiek powodu jest nieetyczne. Zawodnik kontuzjowany musi otrzymać pełną ochronę wynikłą z przepisów, ale symulowanie kontuzji jest zachowaniem niesportowym i sprzecznym z duchem gry. W przypadku podejrzanych zachowań, drużyna lub sędzia może zgłosić taką sytuację do odpowiedniego organu dyscyplinarnego, który może podjąć działania w stosunku do zawodnika lub trenera. Patrz również „Kodeks Futbolowy” – Etyka Trenerska.
- c. Przerwa dla kontuzjowanego zawodnika może nastąpić po przerwie na żądanie
- d. Sędzia główny ogłasza przerwę dla kontuzjowanego sędziego.
- e. Po przerwie z powodu kontuzji zawodnika obrony (również w połączeniu z przerwą, gdy zawodnik obrony stracił kask), zegar akcji ustawiany jest na 40 sekund. Przepis ten obowiązuje wyłączenie, gdy sytuacja kontuzji oraz/lub kasku jest jedynym powodem zatrzymania zegara.
- f. *Odjęcie 10 sekund.* Jeżeli kontuzja zawodnika jest jedynym powodem zatrzymania zegara (lub dodatkowo on lub inny zawodnik jego drużyny stracił kask – Przepis 3-3-9) i do końca połowy pozostaje mniej niż 1 minuta, drużyna przeciwna ma opcję odjęcia 10 sekund:
 - 1. W przypadku kontuzji zawodnika obrony zegar akcji ustawiany jest na 40 sekund, w przypadku kontuzji zawodnika ataku na 25 sekund (Przepis 3-2-4-c-4).
 - 2. Obowiązuje Przepis 3-4-6. **(AR 3-3-5: VIII-XIII)**

Interpretacje 3-3-5:

- I. Po zakończeniu akcji zegar meczowy pozostaje włączony i odlicza czas, gdy sędzia główny spostrzega, że A22 krwawi. **DECYZJA:** Sędzia główny zatrzymuje zegar i ogłasza przerwę dla kontuzjowanego zawodnika. A22 opuszcza boisko celem opatrzenia przez odpowiedni personel medyczny. Zegar akcji rusza na sygnał gotowości do gry (Przepis 3-2-4-c-4). O ile również zawodnik Drużyny B nie doznał kontuzji, zegar ustawiany jest na 25 sekund.
- II. Po opatrzeniu (sytuacja z AR 3-3-5: I) A22 próbuje powrócić na boisko przed snapem. **DECYZJA:** A22 musi pozostać poza boiskiem przynajmniej na jedną akcję. Bez względu na okoliczności A22 może powrócić na boisko tylko po otrzymaniu zgody odpowiedniego personelu medycznego.
- III. Koszulka B52 jest zakrwawiona. **DECYZJA:** B52 może dalej grać, chyba że sędziowie stwierdzą, że koszulka B52 jest nasiąknięta krwią. Uwaga: Nasiąknięcie ma miejsce, gdy plamy krwi są wilgotne, krew przeniknęła przez odzież na ciało zawodnika lub może zostać przeniesiona na innego zawodnika lub sędziego.
- IV. Sędzia dostrzega, że krew przeniknęła przez koszulkę B10. **DECYZJA:** B10 musi opuścić boisko do czasu, aż personel medyczny stwierdzi czy koszulka musi zostać zmieniona.
- V. B10 powala A12. Sędzia stwierdza, że koszulka B10 jest nasiąknięta krwią pochodzącą z rany na ręce A12. **DECYZJA:** Oba zawodnicy muszą opuścić boisko – A12 celem opatrzenia rany, B10 celem oceny przez personel medyczny czy koszulka może być dalej używana.
- VI. Podczas okresu pomiędzy próbami A85 zauważa krwawiącą ranę na swoim ramieniu. Zawodnik sam schodzi do strefy drużyny, a na jego miejsce wchodzi A88. **DECYZJA:** Drużyna A przeprowadza prawidłową zmianę, więc zegar meczowy nie jest zatrzymywany. A85 może powrócić do gry po opatrzeniu rany, ale musi zastosować się do przepisów o zmianach.
- VII. W trakcie drugiej próby zawodnik posiadający Drużyny A zostaje powalony w boisku. Po akcji zegar zostaje zatrzymany z powodu kontuzji zawodnika Drużyny B. (a) Żaden inny zawodnik nie doznał kontuzji podczas próby. (b) Kontuzji doznał również zawodnik Drużyny A. (c) Sędzia główny ogłasza przerwę radiowo-telewizyjną. **DECYZJA:** We wszystkich przypadkach, jeżeli używany jest 40-sekundowy zegar akcji, bez względu czy zawodnik Drużyny A również odniósł kontuzję lub ogłoszono przerwę radiowo-telewizyjną, sędzia główny sygnalizuje ustawienie zegara akcji na 40 sekund. Oba zegary ruszają na sygnał gotowości do gry.
- VIII. Zawodnik posiadający A35 jest zatrzymany pod koniec połowy. B79 doznał kontuzji w akcji przez co sędziowie zatrzymują zegar meczowy, który wskazuje (a) 12 sekund; (b) 8 sekund. **DECYZJA:** Drużyna A ma opcję odjęcia 10 sekund. Przy braku odjęcia 10 sekund, zegar meczowy rusza na snap. Jeżeli drużyna A skorzysta z opcji: (a) na zegarze pozostają 2 sekundy, a zegar rusza na sygnał sędziego głównego; (b) połowa dobiegła końca.
- IX. Końcówka połowy. Zawodnik posiadający A35 jest zatrzymany poza linią do zdobycia. B79 leży z powodu kontuzji. **DECYZJA:** Nie ma opcji odjęcia 10 sekund ponieważ zegar zatrzymany zarówno z powodu kontuzji jak i zdobycia pierwszej próby. Zegar meczowy rusza na sygnał sędziego głównego.
- X. Akcja kończy się w polu gry, gdy zegar wskazuje 1:04 do końca 4 kwarty i kontynuuje odliczanie czasu. Pięć sekund później sędzia spostrzegł kontuzjowanego zawodnika i zatrzymuje zegar. **DECYZJA:** Jest możliwość odjęcia 10 sekund, ponieważ zegar został zatrzymany z powodu kontuzji, gdy do końca połowy pozostawała mniej niż jedna minuta. Czas zakończenia akcji nie wyznacznikiem, chyba że zegar meczowy powinien zatrzymać się wraz z końcem akcji.
- XI. Pierwsza i 10 na linii środkowej, 0:59 do końca meczu. A34 zdobywa 5 jardów i jest zatrzymany w boisku. Podczas akcji A78 popełnia trzymanie, a B99 doznał kontuzji. **DECYZJA:** Zegar akcji ustawiany jest na 25 sekund, ponieważ zegar meczowy został zatrzymany zarówno celem odmierzenia kary, jak i z powodu kontuzji. Nie ma opcji odjęcia 10 sekund.
- XII. Pierwsza i 10 na linii środkowej, 0:59 do końca meczu. A34 zdobywa 5 jardów i jest zatrzymany w boisku. Podczas akcji A78 stracił kask, a B99 doznał kontuzji. **DECYZJA:** Zegar akcji ustawiany jest na 40 sekund, ponieważ zegar meczowy został zatrzymany z powodu kontuzji lub straty kasku przez zawodników obu drużyn. Nie ma opcji odjęcia 10 sekund.

XIII. Pierwsza i 10 na linii środkowej, 0:59 do końca meczu. A34 zdobywa 5 jardów i jest zatrzymany w boisku przez B56, który złapał i pociągnął A34 za kratkę kasku. W następstwie tego A34 stracił kask. B99 doznał kontuzji podczas akcji. **DECYZJA:** Zegar akcji ustawiany jest na 25 sekund, ponieważ oprócz straty kasku A34 oraz kontuzji B99, zegar meczowy został zatrzymany także celem odmierzenia kary. Nie ma opcji odjęcia 10 sekund. A34 może pozostać w grze, ponieważ faul dotyczył kasku.

Przerwy z powodu wyposażenia

ARTYKUŁ 6. Za naruszenie Przepisu 1-4-5-c-2 drużyna zostaje obciążona przerwą (Przepis 3-4-2-b-2).

Długość przerw

ARTYKUŁ 7. a. Czas pełnej przerwy drużynowej przyznanej po zgłoszeniu przez dowolnego zawodnika lub trenera głównego, wynosi jedną minutą oraz 5 sekund na powiadomienie przez sędziego głównego i następnie okres 25 sekund zegara akcji. (**Wyjątek:** Przepis 3-3-4-e-3).

- b. Okres pozostałych przerw określa sędzia główny. Czas ich trwania nie powinien być dłuższy, niż czas adekwatny do powodu ogłoszenia przerwy. Odnosi się to również do przerw radiowo-telewizyjnych. Każda przerwa może zostać wydłużona na potrzeby kontuzjowanego zawodnika (Dodatek A – wytyczne dla sędziów w przypadku poważnej kontuzji zawodnika na boisku).
- c. Jeżeli drużyna, której została przyznana pełna przerwa drużynowa, chce wznowić grę przed upływem jednej minuty, a ich przeciwnik sygnalizuje gotowość, sędzia główny ogłosi piłkę gotową do gry.
- d. Długość przerwy sędziowskiej zależy od okoliczności każdej z takich przerw.
- e. Decyzja odnośnie kary musi zostać podjęta przed przyznaniem drużynie przerwy na żądanie.
- f. Przerwa po safety, podwyższeniu lub udanym field goalu nie powinna być dłuższa niż jedna minuta. Przerwa ta może zostać wydłużona na potrzeby radia lub telewizji.

Powiadomienia od sędziego głównego

ARTYKUŁ 8. Podczas pełnej przerwy drużynowej (Przepis 3-3-7-a) sędzia główny powinien poinformować obie drużyny o upływie jednej minuty, następnie 5 sekund później ogłosić piłkę gotową do gry.

- a. W przypadku wykorzystania przez drużynę w danej połowie trzeciej przerwy na żądanie, sędzia główny powinien poinformować o tym kapitana na boisku oraz trenera głównego tej drużyny.
- b. Gdy w trakcie meczu nie jest wykorzystywany widoczny zegar meczowy, sędzia główny powinien poinformować kapitanów na boisku oraz trenerów głównych obu drużyn o fakcie, że do końca połowy pozostały dwie minuty lub mniej. W tym celu sędzia główny może zatrzymać zegar. Gdy piłka jest martwa, a zegar meczowy dojdzie do 2:00, zegar należy zatrzymać w tym momencie i ogłosić przerwę dwóch minut. Gdy zegar meczowy dojdzie do 2:00 w trakcie, gdy piłka jest żywa, przerwę dwóch minut należy ogłosić, gdy piłka stanie się martwa.
 - 1. Bieg zegara akcji może być przerwany i następnie ustawiony na 25 sekund.
 - 2. Po przerwie dwóch minut zegar meczowy rusza na snap.
 - 3. Organizator rozgrywek może ustalić ogłaszanie przerwy dwóch minut, gdy widoczny zegar jest oficjalnym zegarem meczowym.
- c. W trakcie ostatnich dwóch minut każdej połowy, gdy widoczny zegar meczowy nie jest używany lub nie jest oficjalnym zegarem meczowym, za każdym razem, gdy zegar zostaje zatrzymany, sędzia główny lub wskazana przez niego osoba powinna informować każdego kapitana i trenera głównego o pozostałym czasie gry. W takich sytuacjach również przedstawiciel drużyny może opuścić strefę drużynową, pozostając wewnątrz linii granicznych, aby przekazywać informacje o czasie.

Przerwa, gdy spadł kask

ARTYKUŁ 9. a. Jeżeli w trakcie akcji zawodnikowi całkowicie spadnie z głowy kask i nie jest to bezpośrednim efektem faulu przeciwnika, zawodnik ten musi zejść z boiska na kolejną akcję. Zegar meczowy zostaje zatrzymany na koniec próby. Zawodnik może pozostać na boisku, jeżeli jego drużynie zostanie przyznana przerwa na żądanie. (**AR 3-3-5: XIII**)

- b. W przypadku, gdy strata kasku jest jedynym powodem zatrzymania zegara, bądź dodatkowo miała miejsce kontuzja zawodnika (Przepis 3-3-5), obowiązują następujące zasady (**AR 3-3-9: I-III**):

1. Zegar akcji ustawiany na 25 sekund, jeżeli kask stracił zawodnik ataku lub na 40 sekund w przypadku zawodnika obrony lub zawodników obu drużyn. Gdy do końca połowy pozostaje 1 minuta lub więcej, zegar meczowy rusza na sygnał sędziego głównego.
 2. *Odjęcie 10 sekund.* Gdy do końca połowy pozostaje mniej niż 1 minuta oraz zegar został zatrzymany tylko z powodu zawodników tej samej drużyny, przeciwnik ma opcję odjęcia 10 sekund, chyba że strata kasku była bezpośrednim efektem faulu przeciwnika. Obowiązuje Przepis 3-4-6. (**AR 3-3-9: IV, V; AR 3-4-4: VI**)
- c. Jeżeli kask straci zawodnik posiadający piłkę na zasadach opisanych w punkcie a (powyżej), piłka staje się martwa (Przepis 4-1-3-q). Jeżeli zawodnik nie posiada piłki, piłka pozostaje żywa, ale zawodnik ten nie może brać dalszego udziału w akcji poza działaniem, w którym brał już udział w chwili stracenia kasku. Dalszy udział w akcji jest przewinieniem osobistym (Przepis 9-1-17). W myśl definicji taki zawodnik wyraźnie nie bierze udziału w akcji (Przepis 9-1-12-b).
- d. Zawodnik, który celowo zdejmuje kask w trakcie próby, popełnia przewinienie niesportowego zachowania (Przepis 9-2-1-a-1-i).

Interpretacje 3-3-9:

- I. Po zakończeniu akcji A55 blokuje B33 na wysokości pasa, czym powala go na ziemię. W chwili upadku na ziemi B33 spadł kask. **DECYZJA:** Faul piłki martwej A55, 15 jardów kary z miejsca przyznanego. B33 musi opuścić boisko na kolejną akcję, ponieważ jego kask spadł w wyniku akcji a nie faulu związanego z kaskiem. B33 może pozostać na boisko jeżeli Drużyna B wykorzysta przerwę na żądanie.
- II. Pod koniec pierwszej kwarty zawodnik posiadający A22 jest legalnie powalony i w chwili upadku na ziemię spada mu kask. Zegar meczowy wskazuje 0:00. **DECYZJA:** A22 musi opuścić boisko na kolejną akcję, którą będzie pierwsza akcja drugiej kwarty. Kask A22 spadł w wyniku akcji, nie przez faul Drużyny B związany z kaskiem. Jednakże A22 może pozostać na boisko jeżeli Drużyna A wykorzysta przerwę na żądanie.
- III. Podczas próby A22 traci kask (nie było faulu obrony związanego z kaskiem), a B77 doznaje kontuzji. Zawodnik z piłką został zatrzymany w boisku. Na koniec akcji zegar meczowy wskazuje 0:58 w czwartej kwarcie. **DECYZJA:** A22 musi opuścić boisko na kolejną akcję, chyba że Drużyna A wykorzysta przerwę na żądanie. Zegar akcji ustawiany jest na 40 sekund z powodu kontuzji obrońcy, która bierze wyższość na stratę kasku. Nie ma opcji odjęcia 10 sekund, ponieważ zegar został zatrzymany zarówno z powodu straty kasku jak i kontuzji, a oba zdarzenia dotyczyły przeciwnych zawodników.
- IV. Podczas próby A22 traci kask (nie było faulu obrony związanego z kaskiem), a A45 doznaje kontuzji. Zawodnik z piłką jest zatrzymany w boisku, a na koniec akcji zegar meczowy wskazuje 0:58 w czwartej kwarcie. **DECYZJA:** Ponieważ kontuzja i strata kasku dotyczą zawodników tej samej drużyny, możliwe jest odjęcie 10 sekund. Drużyna A może zatrzymać A22 na boisku, jak również uniknąć odjęcia 10 sekund, poprzez wykorzystanie jednej przerwy na żądanie.
- V. Podczas akcji, która zakończyła się w boisku, obrońca stracił kask. Zegar meczowy został zatrzymany, gdy piłka stała się martwa i wskazuje 0:45 do końca drugiej kwarty. **DECYZJA:** Zegar akcji ustawiany jest na 40 sekund. Drużyna A ma opcję odjęcia 10 sekund. Jeżeli skorzysta z niej, a Drużyna B nie wykorzysta przerwy na żądanie, zegar meczowy ustawiany jest na 0:35 i rusza na sygnał sędziego głównego. Jeżeli Drużyna B wykorzysta przerwę na żądanie, zegar meczowy pozostaje bez zmian (0:45) i rusza w chwili snapu, a zegar akcji ustawiany jest na 25 sekund i rusza na sygnał sędziego głównego.

SEKCJA 4. Opóźnianie gry, taktyki związane z zegarem

Opóźnienie rozpoczęcia połowy

ARTYKUŁ 1. a. O wyznaczonym czasie każda z drużyn powinna mieć na boisku swoich zawodników gotowych do rozpoczęcia gry. Jeżeli obie drużyny odmówią wyjścia na boisku na rozpoczęcie którejkolwiek połowy, drużyna gospodarzy musi wyjść pierwsza.

KARA – 15 jardów z miejsca przyznanego [S21: DSH].

b. Organizator meczu jest odpowiedzialny za oczyszczenie pola gry i pól punktowych na rozpoczęcie każdej połowy, aby możliwy był start danej kwarty o czasie. Za wszystkie występy i inne aktywności tego typu odpowiada organizator meczu, a każda połowa musi rozpocząć się punktualnie.

KARA – 10 jardów z miejsca przyznanego [S21: DSH]. Wyjątek: Sędzia główny może odwołać karę w przypadku okoliczności poza kontrolą organizatora meczu.

Nielegalne opóźnianie gry

ARTYKUŁ 2. a. Przez cały mecz sędziowie powinni konsekwentnie ustawiać piłkę gotową do gry. Zegar akcji rozpoczyna odliczanie od 40 lub 25 sekund, odpowiednio jak określają przepisy dla danej sytuacji. Faul za nielegalne opóźnianie ma miejsce, gdy zegar akcji jest na :00, nim piłka zostanie wprowadzona do gry (Przepis 3-2-4).

b. Nielegalne opóźnianie to również:

1. Celowe dalsze przenoszenie piłki, gdy została ona ogłoszona martwą.
2. Gdy drużyna wykorzystała swoje trzy przerwy na żądanie i dopuściła się naruszenia Przepisów 1-4-5-c-2 bądź 3-3-4-e.
3. Gdy drużyna nie jest gotowa do gry po przerwie pomiędzy kwartami, po zdobyciu punktów, po przerwie radiowo-telewizyjnej lub na żądanie. Jak również za każdym razem, gdy sędzia główny ogłasza piłkę gotową do gry. **(AR 3-4-2: I)**
4. Defensywne sygnały werbalne naśladujące sygnały ofensywne (Przepis 7-1-5-a-3).
5. Działania obrony mające na celu spowodowanie false startu (Przepis 7-1-5-a-4).
6. Wprowadzenie piłki do gry, nim została ogłoszona gotową do gry (Przepis 4-1-4).
7. Naruszenie przestrzeni linii bocznej (Przepis 9-2-5).
8. Działanie wyraźnie ukierunkowane na spowolnienie sędziów w ustawieniu piłki gotową do gry. **(AR 3-4-2: II)**

KARA – Faul martwej piłki. Pięć jardów z miejsca zdobytego [S7 oraz S21: DOG/DOD].

Interpretacje 3-4-2:

- I. Po jakiegokolwiek przerwie w meczu jedna z drużyn nie jest gotowa do gry. **DECYZJA:** Niedozwolone opóźnianie gry. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego.
- II. Końcówka połowy, podczas akcji biegowej zawodnik posiadający Drużyny A zostaje powalony w boisku przez kilku obrońców, którzy leżą na nim. Po akcji zawodnicy Drużyny B celowo powoli wstają, aby zleciało jak najwięcej czasu i sędziowie nie mogli ustawić piłki do gry. **DECYZJA:** Faul Drużyny B za opóźnianie gry. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego. Zegar rusza na snap (Przepis 3-4-3).

Nieuczciwe taktyki związane z zegarem meczowym

ARTYKUŁ 3. Sędzia główny dysponuje szerokimi uprawnieniami co do czasu gry.

- a. Sędzia główny ma prawo zarządzać startem i zatrzymaniem zegara meczowego i akcji, gdy któraś z drużyn próbuje nieuczciwie zachować lub zużyć czas gry. W związku z tym może zarządzić start zegara meczowego na snap, gdy faul popełnia drużyna na prowadzeniu. Sędzia główny powinien rozważyć zastosowanie tego przepisu, gdy do końca połowy pozostaje mniej niż 5 minut.
- b. Jeżeli zegar meczowy został zatrzymany z powodu kary za faul drużyny na prowadzeniu (lub dowolnej drużyny, gdy jest remis), gdy do końca połowy pozostają mniej niż dwie minuty **i następnie w myśl przepisów zegar powinien ruszyć na sygnał sędziego głównego**, drużyny faulowana może zdecydować, aby zegar ruszał na snap. Zegar meczowy rusza na sygnał gotowości, jeżeli Drużyna A wykona nielegalne podanie do przodu lub w tył w celu zatrzymania czasu (Przepis 3-3-2-e-14). **(AR 3-4-3: I-VII)**

Interpretacje 3-4-3:

- I. Czwarta kwarta. Celem wykorzystania jak największej ilości czasu Drużyna A opóźnia przygotowanie do gry, w wyniku czego upływa czas na rozpoczęcie akcji. **DECYZJA:** Faul za opóźnianie gry. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego. Zegar rusza na snap.
- II. Do końca połowy zostało mniej niż 2 minuty, a Drużyna B nie ma już przerw na żądanie. Celem zatrzymania czasu B77 przed snapem wchodzi w strefę neutralną i dotyka zawodnika Drużyny A. **DECYZJA:** Faul martwej piłki. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego. Zegar rusza na sygnał gotowości do gry. Sędzia główny może rozważyć ustawienie zegara akcji na 40 sekund. *Uwaga: Jeżeli do końca kwarty pozostało mniej niż jedna minuta, faul dodatkowo podlega pod przepis o odjęciu 10 sekund z zegara (Przepis 3-4-4).*
- III. W końcówce drugiej kwarty zawodnik posiadający, aby zatrzymać zegar, wyrzuca piłkę w tył i poza boisko będąc przed lub poza strefą neutralną. **DECYZJA:** Kara 5 jardów z miejsca faulu i strata próby. Zegar rusza na sygnał gotowości do gry. *Uwaga: Jeżeli do końca kwarty pozostało mniej niż jedna minuta, faul dodatkowo podlega pod przepis o odjęciu 10 sekund z zegara (Przepis 3-4-4).*
- IV. Będąc poza strefą neutralną zawodnik posiadający rzuca podanie w przód aby zatrzymać zegar. **DECYZJA:** Kara 5 jardów z miejsca faulu i strata próby. Zegar rusza na sygnał gotowości do gry (Przepis 7-3-2 Kara). *Uwaga: Jeżeli do końca kwarty pozostało mniej niż jedna minuta, faul dodatkowo podlega pod przepis o odjęciu 10 sekund z zegara (Przepis 3-4-4).*
- V. Końcówka czwartej kwarty. Drużyna A przegrywa czterema punktami i jest w posiadaniu piłki próbując zdobyć punkty. Po zakończeniu akcji biegowej, w której zawodnik posiadający został powalony w boisku, zawodnicy Drużyny B celowo utrudniają zawodnikowi posiadającemu wstanie z ziemi bądź w inny sposób próbują opóźnić przygotowanie przez sędziów piłki do gry. **DECYZJA:** Faul piłki martwej przeciwko Drużynie B za opóźnianie gry. Gdy piłka będzie gotowa do gry, sędzia główny sygnalizuje start 25-sekundowego zegara akcji, a zegar meczowy ruszy w chwili snapu.
- VI. Druga i 7 na A-25. Drużyna A prowadzi w końcówce drugiej kwarty. A22 zdobywa (a) 3 jardy; (b) 9 jardów. Gdy zawodnik z piłką został powalony w polu gry, zegar meczowy wskazuje 1:47. Umpire zgłasza faul trzymania przez snapera A55. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) po odmierzeniu kary, zegar meczowy rusza na snap lub sygnał sędziego głównego zgodnie z wyborem Drużyny B.
- VII. Drużyna B jest na prowadzeniu, a zegar meczowy leci, wskazując poniżej dwóch minut do końca połowy. A21 zostaje powalony z piłką w boisku przed linią do zdobycia. Gdy piłka stała się martwa, A65 i B50 popełniają niesportowe zachowanie. **DECYZJA:** Zegar meczowy rusza na sygnał gotowości do gry. Ponieważ obie drużyny faulowały, Drużyna A nie ma opcja startu zegara na snap (Przepis 3-4-3-b).

Odjęcie 10 sekund z zegara meczowego – Faul

ARTYKUŁ 4. a. Gdy zegar meczowy odlicza czas i do końca połowy pozostaje mniej niż jedna minuta, przed zmianą drużynowego posiadania, jeżeli dowolna drużyna popełnia faul, który powoduje natychmiastowe zatrzymanie zegara i kara za ten faul jest przyjęta, sędzia główny odejmie z zegara meczowego 10 sekund po decyzji drużyny faulowanej. Faule, które mogą powodować odjęcie czasu to między innymi:

1. Dowolny faul, który uniemożliwia snap (np. false start, naruszenie strefy neutralnej, offside obrony poprzez kontakt w strefie neutralnej itp.) (**AR 3-3-4: I-III, V**)
2. Niedozwolone wyrzucenie piłki aby zatrzymać zegar.
3. Niekompletne nielegalne podanie w przód.
4. Podanie w tył rzucone poza boisko w celu zatrzymania zegara.
5. Jakikolwiek inny faul popełniony w celu zatrzymania zegara.
6. Drużyna wybierająca opcje kary może przyjąć odmierzenie dystansu jardowego z jednoczesnym odrzuceniem odjęcia czasu. Gdy dystans jardowy jest odrzucony, odjęcie czasu jest odrzucone w myśl przepisów.

b. Procedury odjęcia 10 sekund określa Przepis 3-4-6.

Interpretacje 3-4-4:

- I. Druga i 10 na B-30. Zegar meczowy odlicza czas w drugiej połowie. Drużyna A przegrywa dwoma punktami i nie ma już przerw na żądanie. Po ogłoszeniu piłki gotową do gry A66 popełnia false start. Gdy sędziowie zatrzymali zegar meczowy, wskazuje on (a) 13 sekund; (b) 8 sekund. Drużyna B przyjmuje karę wraz z odjęciem czasu. **DECYZJA:** (a) 5 jardów kary wraz z odjęciem 10 sekund z zegara meczowego, który zostaje ustawiony na 3 sekundy. Druga i 15 na B-35. Zegar rusza na sygnał sędziego głównego. (b) Koniec meczu, wygrywa Drużyna B.
- II. Druga i 10 na B-30. Zegar meczowy odlicza czas w drugiej połowie. Drużyna A przegrywa dwoma punktami i nie ma już przerw na żądanie. W chwili snapu Drużyna A ma 5 zawodników cofniętych. A22 zdobywa 3 jardy i zostaje zatrzymany na B-27. Po zakończeniu akcji zegar wskazuje (a) 13 sekund; (b) 8 sekund. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) kara 5 jardów za nieprawidłową formację. Druga i 15 na B-35. Odjęcie 10 sekund nie obowiązuje ponieważ faul formacji nie spowodował natychmiastowego zatrzymania zegara. Po odmierzaniu kary zegar rusza na sygnał sędziego głównego.
- III. Drużyna A prowadzi 24-21. Trzecia i 7 na B-35, do końca czwartej kwarty pozostała mniej niż 1 minuta i zegar meczowy odlicza czas. Piłka jest gotowa do gry, gdy liniowy obrony B55 rusza naprzód i wchodzi w kontakt z A77. Sędziowie zatrzymują grę, a zegar meczowy wskazuje 0:38. Drużyna B nie ma już przerw na żądanie. **DECYZJA:** Offside Drużyny B. Kara 5 jardów i odjęcie 10 sekund z zegara meczowego. Zegar zostaje ustawiony na 0:28. Trzecia i 2 na B-30. Zegar meczowy rusza na sygnał sędziego głównego.
- IV. Druga i 5 na B-20. Zegar meczowy odlicza czas w czwartej kwarcie. Defensywny liniowy B77 jest w strefie neutralnej w chwili snapu, ale nie wchodzi w kontakt z przeciwnikiem. QB A12 szuka komu podać piłkę dobiegając do B-17, gdzie rzuca podanie do przodu, które jest niekompletne. Zegar meczowy wskazuje 0:15. **DECYZJA:** Faul Drużyny A za nielegalne podanie do przodu oraz faul Drużyny B za offside. Faule się znoszą, tym samym nie ma opcji odjęcia 10 sekund. Druga i 5 na B-20. Czas zegara meczowego nie ulega zmianie (0:15) i rusza wraz ze snapem.
- V. Druga i 10 na B-30, Drużyna A przegrywa. Zegar meczowy odlicza czas. Guard A66 jest w pozycji z ręką na ziemi i rusza zbyt wcześnie, popełniając false start. Następnie B77 popełnia faul piłki martwej – przewinienie osobiste lub niesportowe zachowanie. Zegar meczowy po zatrzymaniu wskazuje 0:08 do końca. Sytuacja ma miejsce: (a) w czwartej kwarcie; (b) w drugiej kwarcie. **DECYZJA:** (a) Koniec meczu ponieważ Drużyna B wybierze odjęcie 10 sekund w następstwie false startu. Tym samym kara za faul piłki martwej popełniony przez B77 nie jest odmierzana. Jeżeli B77 popełnia po raz drugi faul niesportowego zachowania, podlega on dyskwalifikacji. (b) Koniec kwarty z powodu wiążącego się z false startem odjęcia 10 sekund. Kara za faul piłki martwej Drużyny B przechodzi na drugą połowę. Z powodu odjęcia 10 sekund, uznaje się, że faul Drużyny B wydarzył się już po zakończeniu kwarty i stąd możliwość przejścia kary. W obu przypadkach (a) i (b) Drużyna A może zapobiec odjęciu 10 sekund, używając przysługującej im przerwy drużynowej. W takim wypadku kara za faul B77 jest odmierzana i w efekcie obu kar Drużyna A otrzymuje pierwszą i 10 na B-20. B77 jest zdyskwalifikowany, jeżeli popełnił drugi faul niesportowego zachowania.
- VI. Druga kwarta i jest remis. W chwili snapu zegar meczowy wskazuje 0:45. Podczas akcji A55 stracił kask. Prawy tackle A77 został oflagowany za trzymanie. Zawodnik z piłką został zatrzymany w boisku przed linią do zdobycia. **DECYZJA:** A55 musi opuścić boisko na jedną akcję. Nie ma opcji odjęcia 10 sekund, ponieważ na koniec akcji zegar został zatrzymany zarówno z powodu straty kasku jak i kary za trzymanie. Zegar akcji ustawia się na 25 sekund i rusza na sygnał sędziego głównego lub na snap po decyzji drużyny faulowanej (Przepis 3-3-9)

Odjęcie 10 sekund – Podsumowanie

ARTYKUŁ 5. Poniższa lista stanowi podsumowanie sytuacje kwalifikujących się do odjęcia 10 sekund:

- a. Przerwa z powodu kontuzji (Przepis 3-3-5-f).
- b. Przerwa z powodu straty kasku (Przepis 3-3-9-b-2).
- c. Faul (Przepis 3-4-4).
- d. Wideoweryfikacja (Przepis 12).

Odjęcie 10 sekund z zegara meczowego – Procedury

- ARTYKUŁ 6. a. Przepis o odjęciu 10 sekund obowiązuje tylko, gdy zegar meczowy odliczał czas, gdy miało miejsce zdarzenie, które spowodowało jego zatrzymanie. (AR 3-3-5: XI, XIII)
- b. Gdy zastosowano odjęcie 10 sekund, zegar meczowy rusza na sygnał sędziego głównego. Przy braku odjęcia 10 sekund zegar meczowy rusza na snap.
UWAGA: Powyższy przepis bierze wyższość nad Przepis 3-3-2-f (snap bierze wyższość nad sygnałem sędziego głównego), ale ustępuje Przepis 3-3-2-g (lejący zegar). (AR 3-3-2: VIII, IX)
- c. Drużyna która spowodowała zdarzenie zatrzymujące zegar, może uniknąć odjęcia 10 sekund, jeżeli posiada przerwy drużynowe i zdecyduje się wykorzystać jedną z nich. W takim przypadku zegar meczowy rusza po przerwie na snap.
- d. Odjęcie 10 sekund nie obowiązuje, gdy obie drużyny spowodowały zatrzymanie zegara (np. miały miejsce faule znoszące się, zawodnicy obu drużyn doznali kontuzji lub stracili kask). (AR 3-4-4: IV; AR 3-3-5: XII; AR 3-4-3: VII)

SEKCJA 5. Zmiany**Procedury zmian**

ARTYKUŁ 1. W okresie pomiędzy próbami, pomiędzy kwartami, po zdobyciu punktów lub po podwyższeniu, każda z drużyn ma możliwość wprowadzenia dowolnej liczby legalnych zmienników celem zmiany zawodników lub uzupełnienia ich niedoboru.

Legalne zmiany

ARTYKUŁ 2. Legalny zmiennik może zastąpić zawodnika lub uzupełnić brak zawodników na boisku pod warunkiem, że nie narusza to żadnego z poniższych ograniczeń:

- Żaden wchodzący zmiennik nie może wejść w pole gry lub pole punktowe gdy piłka jest w grze.
- Żaden zawodnik, przy nadmiarze zawodników, nie może opuścić pola gry lub pola punktowego gdy piłka jest w grze. (AR 3-5-2: I)

KARA – [a-b] Faul piłki żywej. 5 jardów z miejsca poprzedniego [S22: SUB].

1. Wchodzący legalny zmiennik musi wejść w pole gry bezpośrednio ze strefy swojej drużyny. Schodzący zawodnik lub zawodnik zmieniony musi zejść przez linię boczną najbliższą strefie jego drużyny i udać się do niej.
 2. Zawodnik, który jest zastąpiony musi opuścić boisko natychmiast. Jeżeli zawodnik schodzący opuści huddle lub swoją pozycję w ciągu trzech sekund od momentu gdy zmiennik stał się zawodnikiem, uznaje się, że zszedł on natychmiast.
- d. Zmiennicy, którzy staną się zawodnikami (Przepis 2-27-9) muszą pozostać w grze przynajmniej na jedną akcję i tyle samo poza boiskiem musi pozostać zawodnik zmieniony. Wyjątkiem jest przerwa pomiędzy kwartami, po zdobyciu punktów, przerwa na żądanie lub przerwa zarządzona przez sędziego głównego. Do tych przerw nie zalicza się sytuacji, gdy piłka żywa opuściła boisko lub miało miejsce niekompletne podanie w przód. (AR 3-5-2: III, IV, VI)

KARA – [c-d] Faul piłki martwej. 5 jardów z miejsca przyznanego [S22: SUB].

- e. Gdy Drużyna A przeprowadza zmiany, sędziowie wstrzymają snap, dając Drużynie B możliwość przeprowadzenia zmian. Będąc w trakcie procesu zmian lub symulując zmiany, Drużyna A nie może pośpiesznie ustawić się na linii wznowienia w celu ewidentnego stworzenia przewagi nad obroną. Jeżeli piłka jest gotowa do gry, sędziowie nie zezwolą na snap do czasu, aż Drużyna B umieści swoich zmienników na pozycjach, a zawodnicy zmienieni opuszczą boisko. Drużyna B ma obowiązek przeprowadzić swoje zmiany bez zwłoki. (AR 3-5-2: II, V, VII, VIII)

KARA – [e] (Pierwsze zdarzenie) – Faul piłki martwej. Opóźnianie gry przez Drużynę B za nie przeprowadzenie swoich zmian prawidłowo bądź opóźnianie gry przez Drużynę A, gdy upłynął czas zegara akcji. Pięć jardów z miejsca przyznanego [S21: DOG]. Sędzia główny informuje trenera głównego, że każde następne użycie takiej taktyki, spowoduje karę za niesportowe zachowanie. (Drugie i kolejne zdarzenie) – Faul piłki martwej. Niesportowe zachowanie drużyny. Sędzia powinien natychmiast przerwać grę. 15 jardów z miejsca przyznanego [S27: UC-UNS].

Interpretacje 3-5-2:

- I. Zawodnik (lub zawodnicy), który jest nadmiarze na boisku, ewidentnie próbuje zejść, ale nie udaje mu się dojść do linii bocznej, gdy piłka zostaje wysnapowana. W żaden sposób nie ma on wpływu na akcję ani nikomu nie utrudnia. **DECYZJA:** Faul piłki żywej. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego.
- II. Po zmianie drużynowego posiadania lub dowolnej przerwie piłka jest ogłoszona gotową do gry. Drużyna A skompletowała swoją formację ataku i teraz Drużyna B musi odpowiednio rozstawić swoich. Drużyna B dostaje możliwość wykonania swoich zmian. **DECYZJA:** Obie drużyny podlegają karze opóźniania gry – Drużyna B za niewłaściwe przeprowadzenie swoich zmian (Przepis 3-4-2-b-3) lub Drużyna A, gdy nie rozpocznie przed upływem 25 sekund zegara akcji. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego.
- III. W trzeciej próbie (brak zmiany drużynowego posiadania) zawodnik posiadający wybiega poza boisko lub podanie w przód Drużyny A jest niekompletne. W okresie pomiędzy próbami sędziowie nie ogłosili innej przerwy. Przed snapem w czwartej próbie zmiennik B75 wchodzi na boisko, a następnie opuszcza je bez pozostania w grze na jedną akcję. **DECYZJA:** Faul piłki martwej. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego.
- IV. Drużyna A ma 11 zawodników w huddlu. A81 zbiega do swojej strefy omyłkowo myśląc, że został zmieniony. Natychmiastowo A81 zostaje odesłany z powrotem na boisko i zajmuje pozycję na linii wznowienia blisko swojej linii bocznej. Przed snapem cała drużyna była w bezruchu przez jedną sekundę oraz nie było innych przerw ogłoszonych przez sędziów. **DECYZJA:** Faul piłki martwej. Zawodnik utracił swój status wynikający z udziału w poprzedniej akcji, gdy podczas piłki martwej zszedł do strefy drużyny. Przez to musi zastosować się do przepisów o zmianach. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego lub 15 jardów z miejsca przyznanego, jeżeli w ocenie sędziego działanie stanowiło naruszenie Przepisu 9-2-2-b. (Przepisy 3-5-2-d oraz 9-2-2-b)
- V. Piłka jest ogłoszona gotową do gry, a umpire (lub center judge) na swojej normalnej pozycji. Następnie Drużyna A w pośpiechu wymienia kilku zawodników, ustawia się w bezruchu na jedną sekundę i snapuje piłkę. Umpire (lub center judge) próbował dojść nad piłkę, aby umożliwić obronie dopasowanie swojego personelu do zmian Drużyny A, ale nie był w stanie zatrzymać snapu. **DECYZJA:** Akcja zostaje natychmiast zatrzymana, zegar meczowy również. Obrona dostaje możliwość przeprowadzenia swoich zmian w odpowiedzi na późne zmiany Drużyny A. Nie ma kary. Zegar akcji jest ustawiony na 25 sekund i rusza na sygnał gotowości do gry. Zależnie od okoliczności zatrzymania zegar meczowy rusza na sygnał gotowości lub snap. Sędzia główny informuje trenera głównego Drużyny A, że kolejne takie działanie będzie faulem niesportowego zachowania drużyny z Przepisu 9-2-3 (zobacz również AR 9-2-3: I).
- VI. Drużyna A zdobyła pierwszą próbę, która rozpocznie się na B-40. Drużyna A gra bez zgrupowania i jedenastu jej zawodników ustawia się na swoich pozycjach do kolejnej akcji. Piłka jest gotowa do gry, gdy A22 wbiega na boisko ze strefy swojej drużyny. A22 zatrzymuje się na wysokości szczytu numerów linii jardowych, po czym on lub trenerzy uświadamiają sobie, że A22 jest 12-nastym zawodnikiem. A22 zbiega z powrotem do swojej strefy, a piłka nie została jeszcze wysnapowana. **DECYZJA:** Faul piłki martwej za naruszenie procedury zmian. W myśl interpretacji A22 stał się zawodnikiem dołączając do „czynnego zgrupowania” swojej drużyny i tym samym musi pozostać na boisku na jedną akcję. Pięć jardów kary z miejsca przyznanego. Pierwsza i 15 dla Drużyny A z B-45 (Przepis 2-27-9-b).
- VII. Pod koniec pierwszej połowy Drużyna A nie ma przerw na żądanie. Akcja podaniowa w trzeciej próbie kończy się w boisku na B-25, krótko przed linią do zdobycia. Zegar meczowy pokazuje 0:10. Mając czwartą i 3, Drużyna A od razu w pośpiechu wysyła na boisko formację do kopnięcia na bramkę. **DECYZJA:** Drużyna B powinna spodziewać się, że w tej sytuacji przeciwnik będzie chciał kopać na bramkę i tym samym powinna mieć przygotowaną swoją formację obronną. Umpire nie staje nad piłką, gdyż obrona nie powinna mieć wątpliwości jaka będzie kolejna akcja.
- VIII. Pod koniec pierwszej połowy Drużyna A nie ma przerw na żądanie. Akcja podaniowa w trzeciej próbie kończy się w boisku na B-25, krótko przed linią do zdobycia. Zegar meczowy pokazuje 0:30. Mając czwartą i 3, Drużyna A nie daje żadnych oznak, co może dalej grać. Dopiero, gdy zegar meczowy wskazuje 0:10, w pośpiechu wysyła na boisko personel do field goala. Drużyna B próbuje w pośpiechu odpowiedzieć swoimi zmianami. **DECYZJA:** Umpire zajmuje pozycję nad piłką, aby uniemożliwić snap i dać Drużynie B szansę dopasowania swojego personelu na boisku. Następnie Umpire odsuwa się od piłki, gdy uzna, że Drużyna B miała dość czasu. Jeżeli zegar meczowy dojdzie do 0:00 nim piłka jest wysnapowana, po odsunięciu się umpire, połowa dobiega końca.

Więcej niż 11 zawodników na boisku

ARTYKUŁ 3. a. Drużyna A nie może rozejść się z huddle mając więcej niż 11 zawodników, ani nie może mieć więcej niż 11 zawodników w huddle lub ustawionych w formacji przez czas dłuższy niż 3 sekundy. Sędziowie powinni przerwać grę bez względu czy nastąpił snap.

KARA – Faul piłki martwej. Pięć jardów z miejsca przyznanego [S22: SUB].

b. Drużyna B może krótkotrwale mieć więcej niż 11 zawodników na boisku, gdy dopasowuje swój personel do formacji ofensywnej, ale nie może mieć więcej niż 11 zawodników na boisku, gdy piłka jest wysnapowana. Jest to faul piłki żywej. (AR 3-5-3: I-VII)

KARA – Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego [S22: SUB].

c. Gdy Drużyna A ustawiona jest w formacji, Drużyna B nie może mieć więcej niż 11 zawodników w swojej formacji. Gdy zegar akcji dojdzie do :00 (bądź jest na :05 lub mniej, gdy Drużyna A prosi o przerwę), a Drużyna B ma więcej niż 11 zawodników na boisku, jest to faul przeciwko Drużynie B.

KARA – Faul piłki martwej. Pięć jardów z miejsca przyznanego [S22: SUB].

Interpretacje 3-5-3:

- I. Wchodzący zmiennik A33 dołącza do huddle lub zajmuje pozycję w formacji. Następnie (a) po upływie około 2 sekund A34 opuszcza huddle i boisko przez swoją linię boczną; (b) po upływie około 4 sekund A34 opuszcza huddle i boisko przez swoją linię. **DECYZJA:** (a) Brak faulu. (b) Faul. (UWAGA: Jeżeli zawodnik schodzący opuści huddle lub swoją pozycję w ciągu 3 sekund uznaje się, że zrobił to natychmiastowo.)
- II. 3/5 @ B-35. Drużyna B ma 12 zawodników w formacji i choć piłka jest gotowa do gry, żaden zawodnik Drużyny B nie próbuje zejść z boiska. Drużyna A snapuje i A44 zdobywa 3 jardy biegiem. **DECYZJA:** Faul piłki żywej, piłka Drużyny A, 1/10 @ B-30.
- III. Drużyna A ma 11 zawodników w huddle. A27 zbliża się do huddle (jest w odległości 10 jardów), gdy pozostali zawodnicy rozchodzą się. **DECYZJA:** Faul piłki martwej. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego (Przepis 2-27-9-a).
- IV. 3/5 @ B-35. Drużyna B ma 12 zawodników w formacji. B44 orientuje się, że jest dwunastym zawodnikiem i próbuje zejść z boiska. Gdy piłka jest wysnapowana: (a) B44 jest wciąż w boisku, ale trwający właśnie krok kończy się postawieniem nogi poza boiskiem; (b) B44 dotknął linii bocznej tuż przed snapem. Drużyna A snapuje i A44 zdobywa 3 jardy biegiem. **DECYZJA:** (a) Faul piłki żywej przez B44, piłka Drużyny A, 1/10 na B-30. (b) Nie ma faulu, piłka Drużyny A, 4/2 na B-32. Aby nie być liczony jako dwunasty zawodnik, B44 musi znajdować się poza boiskiem.
- V. Drużyna A ustawiona jest w formacji do kopnięcia field goala. Drużyna B ma jedenastu zawodników w swojej formacji. Tuż przed snapem dwunasty zawodnik Drużyny B wbiega na boisko, po czym piłka zostaje wysnapowana, a kopnięcie jest udane. **DECYZJA:** Faul piłki żywej. Pięć jardów kary z miejsca poprzedniego lub Drużyna A może wybrać rezultat akcji.
- VI. Drużyna A ustawia się do grania podwyższenia za 2 punkty z B-3. Drużyna B ma jedenastu zawodników w formacji defensywnej. Tuż przed lub w chwili snapu, na boisko wbiega dwunasty zawodnik Drużyny B. A22 dostaje piłkę od rozgrywającego i (a) jest powalony na B-1; (b) wbiega z piłką w pole punktowe. **DECYZJA:** Faul piłki żywej popełniony przez Drużynę B za nieprawidłową zmianę. (a) Kara odmierzana jest jako połowa dystansu z miejsca poprzedniego. Powtórzenie podwyższenia z B-1,5. (b) Drużyna A odrzuci karę z racji udanego podwyższenia.
- VII. 3/5 na B-35. Drużyna B ma 12 zawodników w formacji i żaden z jej zawodników nie próbuje zejść z boiska. Piłka jest gotowa do gry, a obie drużyny są ustawione w formacjach, a snap możliwy w każdej chwili. Zegar akcji zbliża się do zera, ale QB A12 ma problemy z odczytaniem defensywy i ostatecznie (a) bierze przerwę na żądanie; (b) zegar akcji dochodzi do zera. **DECYZJA:** Gdy sędziowie doliczą się 12 zawodników Drużyny B, obie drużyny są w formacjach, żaden zawodnik Drużyny B nie próbuje zejść, a snap może nastąpić w każdej chwili: (a) sędziowie zaoferują Drużynie A przywrócenie przerwy na żądanie i Drużyna B zostanie ukarana za faul nieprawidłowej zmiany. Drużyna A ma 1/10 na B-30; (b) nie ma faulu za opóźnianie gry, kara dla Drużyny B za faul nieprawidłowej zmiany. Drużyny A ma 1/10 na B-30.

ROZDZIAŁ 4. Piłka w grze, Piłka martwa, Poza boiskiem

SEKCJA 1. Piłka w grze, Piłka martwa

Piłka martwa staje się żywą

ARTYKUŁ 1. Piłka martwa, po ogłoszeniu jej gotową do gry, staje się żywą w chwili legalnego snapu lub legalnie wykonanego wolnego kopnięcia. Piłka wysnapiwana lub kopnięta przed ogłoszeniem jej gotową do gry, pozostaje dalej martwą. (AR 2-16-4: I; AR 4-1-4: I-II; AR 7-1-3: IV; AR 7-1-5: I-II)

Piłka żywa staje się martwą

ARTYKUŁ 2. a. Piłka żywa staje się martwa w sytuacjach opisanych przez przepisy, gdy sędzia zagwizdże gwizdkiem (nawet jeżeli przypadkowo) lub gdy w inny sposób zasygnalizuje, że piłka jest martwa. (AR 4-2-1: II; AR 4-2-4: I)

b. Jeżeli w trakcie próby sędzia przypadkowo zagwizdże gwizdkiem lub w inny sposób zasygnalizuje, że piłka jest martwa (Przepisy 4-1-3-k, 4-1-3-m oraz 4-1-3-n), obowiązuje następujące postępowanie (AR 4-1-2: I-VI):

1. Gdy piłka jest w posiadaniu zawodnika – drużyna będąca w posiadaniu może wybrać rozpoczęcie kolejnej próby w miejscu, gdzie piłka stała się martwa lub powtórzenie próby.
2. Gdy piłka jest niczyja po fumble, podaniu w tył lub nielegalnym podaniu – drużyna będąca w posiadaniu może wybrać rozpoczęcie kolejnej próby w miejscu, gdzie posiadanie zostało utracone lub powtórzenie próby.

Wyjątki:

- (1) Rozdział 12.
- (2) Gdy w efekcie działania, które trwało w chwili przypadkowego gwizdka, piłka opuszcza boiska bezpośrednio po przypadkowym gwizdku, piłka należy to drużyny podającej/fumblującej zgodnie z Przepisem 7-2-4.
- (3) Gdy ma miejsce wyraźne złapanie, odzyskanie lub przechwyt piłki niczyjej, które ma miejsce bezpośrednio po przypadkowym gwizdku i jest częścią działania trwającego w chwili gwizdka, piłka należy do drużyny, która zyskała piłkę w miejscu złapania lub odzyskania. Jakikolwiek dalszy progres jest anulowany.
3. Podczas legalnego podania w przód, wolnego kopnięcia lub kopnięcia z akcji – piłka wraca na miejsce poprzednie i próba jest powtarzana.

Wyjątek:

- (1) Rozdział 12.
- (2) Jeżeli bezpośrednio po przypadkowym gwizdku i w efekcie działania, które trwało w chwili gwizdka, legalne podanie do przodu jest niekompletne (Przepis 7-3-7); wolne kopnięcie opuszcza boisko (Przepis 6-2) lub dotyka ziemi w polu punktowym Drużyny B lub jej linii punktowej (Przepis 6-1-7); kopnięcie z akcji opuszcza boisko (Przepis 6-3-7 lub 6-3-8) lub dotyka ziemi w polu punktowym Drużyny B lub jej linii punktowej (Przepis 6-3-9); obowiązują wymienione przepisy tak, jak gdyby w danej sytuacji przypadkowy gwizdek nie miał miejsca.
- (3) Gdy ma miejsce wyraźne złapanie, odzyskanie lub przechwyt piłki niczyjej, które ma miejsce bezpośrednio po przypadkowym gwizdku i jest częścią działania trwającego w chwili gwizdka, piłka należy do drużyny, która zyskała piłkę w miejscu złapania lub odzyskania. Jakikolwiek dalszy progres jest anulowany.

- | |
|--|
| <p>(4) Jeżeli kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną i jest niedotknięte przez Drużynę B poza strefą neutralną oraz powyższe wyjątki 1-3 nie mają zastosowania, ale znane jest miejsce zakończenia kopnięcia (Przepis 2-25-9), piłka jest martwa i należy do Drużyny B w miejscu zakończenia kopnięcia. Jeżeli miejsce to znajduje się poza strefą neutralną, kopnięcie przekroczyło strefę neutralną, może być stosowana procedura po kopnięciu z akcji, o ile spełnione będą warunki Przepis 10-2-3. Podczas próby field goala, próba będzie udana i punkty przyznane, jeżeli spełnione będą warunki Przepis 8-4-1.</p> |
|--|

4. Po zdobyciu posiadania przez Drużynę B w trakcie podwyższenia lub dogrywki – podwyższenie lub seria posiadania w dogrywce jest zakończona.

- c. Jeżeli w trakcie jednej z powyższych prób ma miejsce faul lub naruszenie, opcje kary i naruszenia obowiązują jak w każdej innej sytuacji, chyba że jest to sprzeczne z innymi przepisami. (**AR 4-1-2: I-II**)

Interpretacje 4-1-2:

- I. Czwarta i 15 na A-30, Drużyna A punktuje. B44 jest ustawiony do odebrania kopnięcia. Próbuje złapać piłkę, B44 przepuszcza ją na B-35. Back Judge gwizdże w chwili, gdy wygląda, że B44 złapie piłkę. Przepuszczona piłka upada na ziemię i od razu na B-30 odzyskuje ją na ziemi nabiegający A88. Ruch A88 do przepuszczonej piłki rozpoczął się w chwili gwizdka. B22 trzymał podczas kopnięcia. **DECYZJA:** Przypadkowy gwizdek. Obowiązuje Przepis 4-1-2-b-3 Wyjątek 2. Drużyna A odrzuca karę i dostaje piłkę, pierwsza i 10 na B-30.
- II. Czwarta i 15 na A-30, Drużyna A punktuje. B44 jest ustawiony do odebrania kopnięcia. Próbuje złapać piłkę, B44 przepuszcza ją na B-35. Back Judge gwizdże w chwili, gdy wygląda, że B44 złapie piłkę. Przepuszczona piłka upada na ziemię i znika pomiędzy zawodnikami, którzy próbują ją odzyskać. B22 trzymał podczas kopnięcia. **DECYZJA:** Przypadkowy gwizdek. Ponieważ nie było ewidentnego odzyskania kopnięcia, piłka wraca do miejsca poprzedniego, skąd odmierzana jest kara 10 jardów. Drużyna A zachowuje posiadanie i będzie czwarta i 5 na A-40.
- III. Pierwsza i 10 na B-45. Posiadający piłkę A22 jest tacklowany i upadając fumbluje piłkę. Sędzia przypadkowo gwizdże, a na piłkę rzucają się zawodnicy obu drużyn i (a) B66 wyraźnie odzyskuje piłkę na ziemi; (b) Nie jest jasne, kto odzyskał piłkę. **DECYZJA:** Przypadkowy gwizdek. Obowiązuje Przepis 4-1-2-b-2 Wyjątek 3. (a) Jeżeli uznano, że A22 stracił kontrolę nad piłką nim upadł na ziemię, piłka należy do Drużyny B w miejscu odzyskania przez B66. (b) Jeżeli nie można jednoznacznie ustalić, która drużyna odzyskała piłkę, Drużyna A zachowuje posiadanie w miejscu, gdzie piłka stała się martwa lub może wybrać powtórzenie próby.
- IV. Czwarta i 15 na A-30, Drużyna A punktuje. B44 jest ustawiony do odebrania kopnięcia. Próbuje złapać piłkę, B44 przepuszcza ją na B-35. Back Judge gwizdże w chwili, gdy wygląda, że B44 złapie piłkę. Przepuszczona piłka upada na ziemię i od razu na B-30 odzyskuje ją na ziemi nabiegający A88. Ruch A88 do przepuszczonej piłki rozpoczął się w chwili gwizdka. **DECYZJA:** Przypadkowy gwizdek. Obowiązuje Przepis 4-1-2-b-3 Wyjątek 2. Drużyna A dostaje piłkę, pierwsza i 10 na B-30.
- V. Czwarta i 15 na A-30, Drużyna A punktuje. B44 jest ustawiony do odebrania kopnięcia. Próbuje złapać piłkę, B44 przepuszcza ją na B-35. Back Judge gwizdże w chwili, gdy wygląda, że B44 złapie piłkę. Przepuszczona piłka upada na ziemię i znika pomiędzy zawodnikami, którzy próbują ją odzyskać. **DECYZJA:** Przypadkowy gwizdek. Ponieważ nie było ewidentnego odzyskania kopnięcia, utrzymana jest decyzja, że piłka stała się martwa. Powtórzenie próby z miejsca poprzedniego.
- VI. Co oznacza sformułowanie, że sędzia „w inny sposób zasygnalizuje, że piłka jest martwa” w Przepisie 4-1-2-b? **DECYZJA:** Sformułowanie to obejmuje pokazanie przez sędziego jednego z następujących sygnałów: zatrzymanie zegara (S3), przyłożenie/field goal (S5), safety (S6), piłka martwa (S7), niekompletne podanie (S10). Jeżeli sygnał zostanie przerwany nim ramiona sędziego znajdą się w pełnej pozycji lub ruchu, nie uznaje się tego za sygnał sędziowski. Żadne wypowiedziane słowa (np. powiedzenie „piłka jest martwa” lub podobne) również nie są uznawane za sygnał, chyba że poprzedza je gwizdek.

Piłka ogłoszona martwą

ARTYKUŁ 3. W następujących sytuacjach piłka żywa staje martwa i sędzia powinien zagwizdać gwizdkiem lub ogłosić piłkę martwą:

- a. Gdy piłka wyjdzie poza boisko, za wyjątkiem kopnięcia będącego udanym field goalem, podczas którego piłka dotknęła tylko słupka lub poprzeczki bramki. Gdy zawodnik posiadający jest tak trzymany, że jego progres jest zatrzymany. W przypadku wątpliwości piłka jest martwa. (AR 4-2-1: II; AR 4-1-3: IX-XI)
- b. Gdy którakolwiek część ciała zawodnika posiadającego, za wyjątkiem dłoni lub stopy, dotknie ziemi. Gdy zawodnik posiadający został powalony lub w inny sposób przewrócił się i w chwili kontaktu z ziemią dowolną częścią ciała, za wyjątkiem dłoni lub stopy, utracił posiadanie piłki. **Wyjątek:** Piłka pozostaje żywa, gdy zawodnik ataku zasymuluje kopnięcie piłki lub w chwili snapu jest w pozycji do kopnięcia piłki, którą na ziemi trzyma zawodnik jego drużyny. Piłka może zostać kopnięta, podana lub przemieszczona zgodnie z przepisami. (AR 4-1-3: I-II).
- c. Gdy ma miejsce przyłożenie, touchback, safety, udany field goal lub udane podwyższenie. Gdy niedotknięte poza strefą neutralną przez Drużynę B kopnięcie z akcji lub niedotknięte przez Drużynę B wolne kopnięcie, dotknie ziemi w polu punktowym Drużyny B. (AR 6-3-9: I)
- d. Gdy podczas podwyższenia zachodzą warunki przepisów, że piłka staje się martwa (Przepis 8-3-2-d-5).
- e. Gdy zawodnik drużyny kopiącej złapie lub odzyska jakiekolwiek wolne kopnięcie lub kopnięcie z akcji, które przekroczyło strefę neutralną.
- f. Gdy piłka po wolnym kopnięciu, kopnięciu z akcji lub inna piłka niczyja zatrzyma się w bezruchu i żaden zawodnik nie próbuje jej odzyskać.
- g. Gdy wolne kopnięcie lub kopnięcie z akcji jest złapane lub odzyskane przez jakiegokolwiek zawodnika Drużyny B i nastąpiło to po prawidłowym lub nieprawidłowym sygnale fair catch, wykonanym przez dowolnego zawodnika Drużyny B, bądź gdy nieprawidłowy sygnał fair catch jest wykonany po złapaniu lub odzyskaniu przez Drużynę B (Przepisy 2-8-1, 2-8-2 oraz 2-8-3).
- h. Gdy wykonane jest kopnięcie powrotne lub kopnięcie z akcji wykonane poza strefą neutralną.
 - i. Gdy podanie do przodu uznane jest za niekompletne.
 - j. Gdy podczas czwartej próby lub podczas podwyższenia i przed zmianą drużynowego posiadania, fumble Drużyny A jest złapana lub odzyskana przez zawodnika Drużyny A innego niż ten, który piłkę stracił (Przepisy 7-2-2-a, 7-2-2-b oraz 8-3-2-d-5).
 - k. Gdy piłka żywa nie w posiadaniu zawodnika dotknie w boisku czegokolwiek innego niż ziemia, zawodnik, ekwipunek zawodnika, sędzia lub ekwipunek sędziego (postępowanie jak przy przypadkowym gwizdku).
 - l. Gdy ma miejsce równoczesne złapanie lub odzyskanie piłki żywej.
- m. Gdy piłka staje się nielegalną w trakcie gry (postępowanie jak przy przypadkowym gwizdku).
- n. Gdy piłka żywa znajdzie się w posiadaniu sędziego (postępowanie jak przy przypadkowym gwizdku).
- o. Gdy zawodnik posiadający zasymuluje dotknięcie ziemi kolanem.
- p. Gdy zawodnik dowolnej drużyny, który będąc w powietrzu, chwycił podanie i jest trzymany przez przeciwnika w sposób uniemożliwiający mu wyładowanie z powrotem na ziemi. (AR 7-3-6: III)
- q. Gdy kask zawodnika posiadającego całkowicie spadnie z jego głowy.
- r. Gdy zawodnik posiadający piłkę wyraźnie rozpocznie, symuluje lub markuje ślizg prowadzony nogą. (AR 4-1-3: III-IV)
- s. Gdy wszyscy zawodnicy będący w pobliżu piłki, zaprzestaną gry i/lub sądzą, że piłka jest martwa.

Interpretacje 4-1-3:

- I. A1 trzyma piłkę na ziemi do kopnięcia z miejsca. Drużyna B atakuje na piłkę: (a) odzyskując piłkę niczyją; (b) wyrывая ją A1; (c) zbijając piłkę tym samym wybijając ją z rąk A1. **DECYZJA:** We wszystkich przypadkach (a) (b) i (c) piłka pozostaje żywa. (c) Zbicie jest legalne – fumble.
- II. Drużyna A ustawiła się w formacji do próby field goala. W chwili snapu A22 ustawiony jest w pozycji, aby kopnąć piłkę prawą nogą. A33 ustawiony jest jako holder. A33 łapie snap mając kolano na ziemi. Od razu po snapie A22 biegnie na lewo i ku strefie neutralnej. A33 wciąż z kolanem na ziemi, rzuca podanie do przodu do A22, który dobiega poza linię do zdobycia, gdzie jest powalony. **DECYZJA:** Legalna akcja, gdyż w chwili snapu A22 był w pozycji do próby kopnięcia z miejsca. Pierwsza i 10 dla Drużyny A.

- III. Trzecia i 10 na A-35. QB A11 biegnie na prawą stronę, ale decyduje się odpuścić dalsze zdobywanie pola i wykonuje ślizg prowadzony nogą. W chwili rozpoczęcia ślizgu, najdalej wysunięty naprzód punkt piłki znajduje się na wysokości A-44, a po zatrzymaniu na A-46. **DECYZJA:** Czwarta i 1 na A-44. Piłka jest martwa w miejscu najdalej wysuniętego naprzód punktu piłki, gdy zawodnik rozpoczął swój ślizg.
- IV. Trzecia i 10 na B-40. QB A12 odbiera snap, wybiega na prawą stronę i nie widząc nikogo otwartego, sam biegnie. A12 przebiegł poza linię do zdobycia i na B-27 wykonał ruch jakby próbował zrobić ślizg prowadzony nogą, po czym pobiegł dalej na przyłożenie. **DECYZJA:** Piłka żywa staje się martwa, gdy A12 symuluje lub markuje ślizg. Sędzia powinien zagwizdać i ogłosić piłkę martwą. Drużyna A ma pierwszą i 10 na B-27. Udawany ślizg nie podlega wideoweryfikacji na podstawie Przepisu 12-2-2.
- V. B23 łapie kopnięcie, ale nie przemieszcza piłki. Żaden zawodnik Drużyny A nie zamierza tacklować B23, a ten: (i) kładzie piłkę na ziemi i odchodzi od niej; (ii) rzuca piłkę do sędziego; (iii) po kilku sekundach bezruchu zaczyna biec z piłką. **DECYZJA:** Piłka jest martwa, gdy jest oczywistym, że B23 nie będzie jej przemieszczał lub Drużyna A ewidentnie ma przeświadczenie, że zawodnik odpuścił dalszą grę (Przepis 4-1-3-s). W przypadku (iii) może być zasadnym uznanie faulu za opóźnianie gry (**Przepis 3-4-2-b-1**).
- VI. Drużyna A punktuje w pole i żaden zawodnik Drużyny B nie zamierza jej złapać lub odzyskać. A40 dotykając, zatrzymuje toczącą się piłkę, ale nie zabezpiecza posiadania i odchodzi od niej. Żaden zawodnik Drużyny B nie zamierza odzyskać piłkę. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w chwili, gdy żaden zawodnik w jej pobliżu nie wykazuje zamiaru odzyskania jej (Przepis 4-1-3-f).
- VII. Drużyna A punktuje w pole i żaden zawodnik Drużyny B nie zamierza jej złapać lub odzyskać. A40 dotykając, zatrzymuje toczącą się piłkę, ale nie zabezpiecza posiadania i odchodzi od niej. Żaden zawodnik Drużyny B będący w pobliżu, nie zamierza odzyskać piłki. Po dwóch sekundach B33 krzyczy „jest wciąż żywa”, biegnie ku piłce, podnosi ją i zaczyna bieg z nią. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w chwili, gdy żaden zawodnik w jej pobliżu nie wykazuje zamiaru odzyskania jej. Działanie B33 miało miejsce, gdy piłka była już martwa (Przepis 4-1-3-f).
- VIII. Czwarta i 10 na B-15. Drużyna A próbuje kopać field goala, ale kopnięcie jest częściowo zablokowane. Piłka dotacza się i zatrzymuje na B-2, gdzie B15 podnosi ją, ale nie przemieszcza. A24 stoi obok B15, ale nie powala go. Po chwili B15 wręcza piłkę A24, który wbiega z nią w pole punktowe. **DECYZJA:** Piłka jest martwa, gdy jest oczywistym, że B15 nie będzie jej przemieszczał. Wręczenie piłki przeciwnikowi świadczy, że B15 sądził iż piłka jest martwa. Podobnie świadczy brak próby powalenia przeciwnika przez A24. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-2 (Przepisy 4-1-3-s oraz 5-1-1-e-1).
- IX. Czwarta i 10 na B-40. Punt Drużyny A jest zablokowany i nie przekracza strefy neutralnej. A84 odzyskuje na A-35, ale nie przemieszcza piłki. Zawodnicy Drużyny B zaczynają zbiegać z boiska. **DECYZJA:** Piłka jest martwa gdy jest oczywistym, że A84 nie będzie jej przemieszczał. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na A-35 (Przepisy 4-1-3-s oraz 5-1-1-c).
- X. Kopnięcie z miejsca wykonane przez A2 leci nisko i odbija się od poprzeczki bramki. Po odbiciu piłki uderza w kask B80, który stał w polu punktowym. Piłka odbija się od kasku B80 i przelatuje nad poprzeczką bramki pomiędzy słupkami. **DECYZJA:** Nie ma punktów. Piłka jest martwa w chwili uderzenia w poprzeczkę. W myśl interpretacji, gdyby piłka po uderzeniu w poprzeczkę, przeleciała od razu pomiędzy słupkami, kopnięcie było by udane. W opisanym przypadku próba jest nieudana ponieważ po dotknięciu poprzeczki, piłka dotknęła czegoś innego, nim przeleciała pomiędzy słupkami.
- XI. Kopnięcie z miejsca wykonane przez A2 leci nisko i odbija się od poprzeczki bramki prosto w górę. Piłka spada ponownie na poprzeczkę bramki i następnie przelatuje pomiędzy słupkami. **DECYZJA:** Field goal. Kopnięcie jest udane jeżeli piłka, nim przeleci pomiędzy słupkami, nie dotknie niczego innego poza poprzeczką lub słupkiem.

Piłka gotowa do gry

ARTYKUŁ 4. Żaden zawodnik nie może wprowadzić piłki do gry, przed ogłoszeniem piłki gotową do gry (**AR 4-1-4: I-II**)

KARA – Faul piłki martwej. 5 jardów z miejsca przyznanego [S7 oraz S19: IPR].

Interpretacje 4-1-4:

- I. Snaper A1 wysnapiwał piłkę przed gwizdkiem gotowości do gry. A2 przepuszcza snap, a piłkę odzyskuje B1. **DECYZJA:** Faul piłki martwej, opóźnianie gry przez Drużynę A. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego. Piłka nie stała się żywą i dalsza gra musi być natychmiast zatrzymana przez sędziów.
- II. Kopacz A1 wykonał kickoff nim sędzia główny ogłosił piłkę gotową do gry. **DECYZJA:** Faul piłki martwej, opóźnianie gry przez Drużynę A. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego. Piłka nie stała się żywą i dalsza gra musi być natychmiast zatrzymana przez sędziów.

Czas na rozpoczęcie akcji

ARTYKUŁ 5. Piłka musi być wprowadzona do gry w ciągu 40 lub 25 sekund od ogłoszenia jej gotową do gry (Przepis 3-2-4), chyba że podczas odliczania zegara akcji, gra zostanie wstrzymana. Jeżeli gra została wstrzymana, zegar akcji rozpocznie odliczanie od początku.

KARA – Faul piłki martwej za opóźnianie gry. 5 jardów z miejsca przyznanego [S21: DOG].

SEKCJA 2. Poza boiskiem**Zawodnik poza boiskiem**

- ARTYKUŁ 1. a. Zawodnik jest poza boiskiem, jeżeli którakolwiek część jego ciała dotknie czegokolwiek, co znajduje się na krawędzi boiska (Przepis 2-27-15) lub poza nim, za wyjątkiem innego zawodnika lub sędziego. (**AR 4-2-1: I, II**)
- b. Zawodnik będący poza boiskiem, który znajdzie się w powietrzu, pozostaje poza boiskiem do czasu, aż dotknie ziemi w boisku, nie będąc jednocześnie poza boiskiem.
 - c. Zawodnik, który dotknie pylonu jest poza boiskiem.

Interpretacje 4-2-1:

- I. Będący w boisku zawodnik posiadający wpada lub jest dotknięty przez będącego poza boiskiem innego zawodnika lub sędziego. **DECYZJA:** Zawodnik posiadający pozostaje w boisku.
- II. A1 biegnie z piłką w boisku, blisko linii bocznej, gdy jeden z członków składu Drużyny B, będący poza boiskiem, wchodzi z nim w kontakt. **DECYZJA:** Zgodnie z Przepisem 4-2-1 zawodnik jest poza boiskiem, gdy dowolna część jego ciała dotyka czegokolwiek, co jest poza boiskiem, za wyjątkiem innego zawodnika lub sędziego. Drużyna B jest ukarana 15 jardami lub inną karą za niedozwolone utrudnianie gry (Przepisy 9-2-3 oraz 9-2-5).
- III. Drużyna A wykonuje krótkie kopnięcie „on-side” z A-35. A33 biegnie blisko linii bocznej i wyszedł poza boisko na A-45. Będąc poza boiskiem, wyskakuje na wysokości A-47 i w powietrzu zbija piłkę naprzód. Piłka opuszcza boisko na A-49. **DECYZJA:** Faul Drużyny A za wykop piłki poza boisko na A-47. Będący w powietrzu A33 jest poza boiskiem, gdy dotyka piłki, gdyż wcześniej nie wrócił w boisko. Nie ma faulu za zabicie piłki naprzód, gdyż ta jest martwa w chwili dotknięcia przez A33 (Przepis 4-2-3-a).

Piłka w posiadaniu poza boiskiem

ARTYKUŁ 2. Piłka będąca w posiadaniu zawodnika jest poza boiskiem, jeżeli piłka lub którakolwiek część ciała zawodnika posiadającego dotknie ziemi lub czegokolwiek, co znajduje się na krawędzi boiska lub poza nim, za wyjątkiem innego zawodnika lub sędziego.

Piłka niczyja poza boiskiem

- ARTYKUŁ 3. a. Piłka nie będąca pod kontrolą zawodnika, za wyjątkiem udanego field goala, jest poza boiskiem, gdy dotknie ziemi, zawodnika, sędziego lub czegokolwiek, co znajdującego się na krawędzi boiska lub poza nim.
- b. Piłka dotykająca pylonu jest poza boiskiem w polu punktowym.
 - c. Jeżeli piłka żywa nieposiadana przez żadnego zawodnika przekroczy krawędź boiska i następnie jest ogłoszona martwą poza boiskiem, piłka wyszła poza boisko w miejscu przekroczenia krawędzi boiska.

Interpretacja 4-2-3:

- I. A88 w powietrzu zyskuje pełną kontrolę nad podaniem do przodu od A12. Prawa stopa A88 ląduje w boisku i utrzymuje on pełną kontrolę nad piłką, w chwili kontaktu z ziemią. Stojący poza boiskiem B28 dotknął piłki, gdy w powietrzu pewnie kontrolował ją A88. **DECYZJA:** Podanie jest złapane.

Piłka poza boiskiem a progres

ARTYKUŁ 4. a. Jeżeli piłka żywa jest ogłoszona martwą poza boiskiem, a nie przekroczyła ona krawędzi boiska, piłka jest martwa w miejscu najdalej wysuniętego naprzód punktu piłki, w chwili ogłoszenia jej poza boiskiem (**AR 4-2-4: I**). **Wyjątek:** Przepis 8-5-1-a. (**AR 8-5-1: I**)

- b. Jeżeli piłka narusza płaszczyznę linii punktowej (Przepis 2-12-2), w chwili gdy zawodnik posiadający wyszedł poza boisko lub tuż przed, rezultatem akcji jest przyłożenie.
- c. Zawodnik który znajduje się w polu punktowym przeciwnika i dotyka w nim ziemi, zalicza złapanie gdy sięga poza linię boczną lub końcową i łapie legalne podanie.
- d. Gdy piłka zostaje ogłoszona poza boiskiem między liniami punktowymi, punktem progresu jest najdalej wysunięty naprzód punkt piłki. (**AR 8-2-1: I; AR 8-5-1: VII**). **Wyjątek:** Gdy zawodnik posiadający przekracza linię boczną będąc w powietrzu (także w następstwie wykonywanych kroków), progres ustalany jest na podstawie miejsca, w którym piłka przekroczyła linię boczną. (**AR 8-2-1: II, III, V-IX**).

Interpretacja 4-2-4:

- I. Stojąc jedną nogą poza boiskiem za linią punktową, zawodnik dotyka piłki niczyjej, która znajduje się w boisku. **DECYZJA:** Piłka jest poza boiskiem i martwa w polu gry, w miejscu najdalej wysuniętego naprzód punktu piłki w chwili jej dotknięcia. Jeżeli piłka niczyja była niedotkniętym wolnym kopnięciem, jest to wolne kopnięcie poza boiskiem i foul. Kara – 5 jardów z miejsca poprzedniego lub piłka dla Drużyny B, 30 jardów poza miejscem wykonania kopnięcia.

ROZDZIAŁ 5. Seria prób i linia do zdobycia

SEKCJA 1. Seria prób: rozpoczęcie, przerwanie, odnowienie

Przyznanie serii prób

- ARTYKUŁ 1. a. Serię prób (Przepis 2-24-1), na którą składa się do czterech kolejnych prób z akcją, przyznaje się drużynie, która ma wprowadzić piłkę do gry po wolnym kopnięciu, touchbacku, złapaniu bezkontaktowym, zmianie posiadania lub drużynie atakującej podczas dogrywki.
- b. Nowa seria przyznawana jest Drużynie A, jeżeli w chwili ogłoszenia piłki martwą, jest ona w legalnym posiadaniu piłki na wysokości linii do zdobycia lub poza nią.
- c. Nowa seria przyznawana jest Drużynie B, gdy po czterech próbach Drużyna A nie była w stanie zdobyć pierwszej próby. (**AR 10-1-5: I**)
- d. Nowa seria przyznawana jest Drużynie B, gdy kopnięcie z akcji Drużyny A wyjdzie poza boisko lub piłka zatrzyma się i żaden zawodnik nie próbuje jej odzyskać. **Wyjątek:** Przepis 8-5-1-a.
- e. Nowa seria przyznawana jest drużynie będącej w legalnym posiadaniu na koniec akcji, gdy:
1. Podczas akcji miała miejsce zmiana drużynowego posiadania.
 2. Kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną. **Wyjątki:** (1) Przy powtórzeniu próby. (2) Przepis 6-3-7.
 3. Przyjęta kara przyznaje piłkę dla drużyny mającej opcję wyboru kary.
 4. Przyjęta kara przyznaje pierwszą próbę.
- f. Nowa seria przyznawana jest Drużynie B, gdy po kopnięciu z akcji wybierze ona przyjęcie piłki w miejscu nielegalnego dotknięcia (Przepis 6-3-2-a oraz b). **Wyjątek:** Przy powtórzeniu próby.

Linia do zdobycia

- ARTYKUŁ 2. a. Linia do zdobycia dla danej serii prób zostaje ustalona 10 jardów od najdalej wysuniętego naprzód końca piłki. Jeżeli linia do zdobycia wypada w polu punktowym przeciwnika, jej rolę przejmuje linia punktowa.
- b. Linia do zdobycia zostaje ustanowiona w chwili ogłoszenia piłki gotową do akcji przed pierwszą próbą nowej serii.

Progres

- ARTYKUŁ 3. a. Punktem mierzenia dystansu zdobytego lub straconego przez daną drużynę w trakcie próby, jest najdalej wysunięty naprzód punkt piłki, w chwili ogłoszenia jej martwą pomiędzy liniami końcowymi.

Wyjątki:

1. Przepis 8-5-1-a. (**AR 8-5-1: I**)
2. Gdy zawodnik dowolnej drużyny łapiący podanie w powietrzu, zostanie cofnięty przez przeciwnika i dopiero po cofnięciu kończy złapanie w boisku (dotyka ziemi), a piłka zostaje ogłoszona martwą w miejscu ukończenia złapania, miejscem progresu jest miejsce, gdzie zawodnik zdobył i utrzymał pewną kontrolę nad piłką.

Przed mierzeniem piłkę należy zawsze ustawić dłuższą oś równoległą do linii bocznych (Przepis 4-1-3-p). (**AR 5-1-3: I, III, IV, VI; AR 7-3-6: V**)

- b. W przypadku wątpliwości czy osiągnięto pierwszą próbę, należy zmierzyć dystans bez zgłoszenia próśby o mierzenie. Przy braku wątpliwości nie należy wykonywać niepotrzebnego mierzenia pierwszej próby.
- c. Po ogłoszeniu piłki gotową do gry, nie ma możliwości zgłoszenia próśby o mierzenie.

Interpretacje 5-1-3:

- I. A88 znajduje się jard w polu punktowym przeciwnika, gdzie w powietrzu chwyta i w pełni kontroluje legalne podanie do przodu. Gdy A88 chwyta piłkę: (a) wpada w niego B21, w efekcie czego A88 łąduje kolaniem w boisku na B-1, zachowując pełną kontrolę nad piłką; (b) wpada w niego B21, w efekcie czego A88 łąduje stopą w boisku na B-1, zachowując pełną kontrolę. **DECYZJA:** Przyłożenie w obu przypadkach (a) i (b) (Przepisy 5-1-3-a-2; 8-2-1-b).

- II. Odbierający A88 biegnie daleką ścieżkę w pole punktowe Drużyny B, gdzie odwraca się do QB A12, który rzuca do niego piłkę. A88 wraca ku A12, wyskakuje w powietrze, chwytą i w pełni kontroluje legalne podanie do przodu, będąc w powietrzu nad polem punktowym. Nietknięty przez zawodnika Drużyny B, A88 ląduje na B-1: (a) kolanem; (b) stopą. Zachowując pełną kontrolę, A88 próbuje biec, ale jest powalony na B-5. **DECYZJA:** Nie ma przyłożenia. (a) Piłka Drużyny A na B-1, gdzie piłka jest ogłoszona martwą. (b) Piłka Drużyny A na B-5, gdzie piłka jest ogłoszona martwą.
- III. A2 chwytą legalne podanie do przodu, będąc w powietrzu na wysokości A-35. W tej samej chwili B1 wpada w A2, w wyniku czego A2 ląduje w boisku i kończy złapanie na linii A-33, gdzie piłka jest ogłoszona martwą. **DECYZJA:** Piłka Drużyny A na A-35. Jest to miejsce zakończenia progresu.
- IV. A4 z piłką w swoim posiadaniu rzuca się nad linią 50 jarda, w wyniku czego piłka przecina płaszczyznę linii 50 jarda, która jest linią do zdobycia dla pierwszej próby. Następnie A4 zostaje zepchnięty do tyłu, gdzie na A-49 któraś z części jego ciała, inna niż dłoń lub stopa, dotyka ziemi. **DECYZJA:** Pierwsza próba w miejscu zakończenia progresu (Przepis 4-1-3-b).
- V. A6 jest w posiadaniu piłki i rzuca się nad linią 50 jarda, która jest linią do zdobycia na pierwszą próbę. Nie będąc kontrolowanym przez przeciwnika, A6 zostaje zepchnięty do tyłu za linią 50 jarda, skąd próbuje kontynuować bieg, ale zostaje powalony na A-49, gdzie dotyka ziemi nie dłonią lub stopą. **DECYZJA:** Nie ma pierwszej próby. Miejscem zakończenia progresu jest A-49.
- VI. A5 z piłką w swoim posiadaniu rzuca się nad linią punktową, w wyniku czego piłka przecina płaszczyznę linii punktowej. Następnie A5 zostaje zepchnięty do tyłu i na B-1 dotyka ziemi nie dłonią lub stopą. **DECYZJA:** Przyłożenie. Piłka jest martwa w chwili, gdy przecina płaszczyznę linii punktowej, będąc w posiadaniu A5.

Przerwanie ciągłości prób

ARTYKUŁ 4. Ciągłość serii prób z akcją zostaje przerwana gdy:

- Podczas próby zmienia się drużynowe posiadanie piłki.
- Kopnięcie z akcji przekroczy strefę neutralną.
- Kopnięcie wyjdzie poza boisko.
- Kopnięta piłka zatrzyma się i żaden zawodnik nie próbuje jej odzyskać.
- Na koniec próby Drużyna A zdobyła pierwszą próbę.
- Po czterech próbach Drużyna A nie zdobyła pierwszej próby.
- Przyjęta kara przyznaje pierwszą próbę.
- Zdobyto punkty.
- Ogłoszono touchback
- Nastąpił koniec drugiej kwarty.
- Nastąpił koniec czwartek kwarty.

SEKCJA 2. Próba i posiadanie po karze

Faul podczas wolnego kopnięcia

ARTYKUŁ 1. Jeżeli w akcji z wolnym kopnięciem popełniono faul, próba i dystans po odmierzeniu kary będą pierwszą próbą z nową linią do zdobycia dla mającej nastąpić próby a akcją.

Kara skutkująca pierwszą próbą

ARTYKUŁ 2. Nowa seria prób wraz z nową linią do zdobycia rozpoczyna się:

- Po karze w następstwie której piłka w posiadaniu Drużyny A znalazła się poza linią do zdobycia.
- Po karze przyznającej pierwszą próbę.

Faul przed zmianą drużynowego posiadania

ARTYKUŁ 3. a. Piłka należy do Drużyny A, gdy przyjęto karę za faul mający miejsce w polu gry i przed zmianą drużynowego posiadania w trakcie próby. Próba jest powtarzana, chyba że kara zawiera stratę próby, przyznaje pierwszą próbę lub w jej wyniku piłka znajdzie się poza linią do zdobycia. **Wyjątki:** Przepisy 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4 oraz 10-2-5. **(AR 10-2-3: I)**

- Jeżeli kara zawiera stratę próby, rozegrana próba liczona jest jako jedna z czterech w danej serii.

Interpretacja 5-2-3:

- I. Czwarta próba. Legalne podanie w przód Drużyny A dotyka oryginalnie nieuprawnionego zawodnika, który nielegalnie wybiegł ponad 3 jardy poza strefę neutralną, następnie piłka upada na ziemię. **DECYZJA:** Faul – nieuprawniony zawodnik poza linią wznowienia. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego (Przepis 7-3-10). Jeżeli kara jest odrzucona piłka dla Drużyny B, pierwsza próba i 10.

Faul po zmianie drużynowego posiadania

ARTYKUŁ 4. Gdy przyjęto karę za faul, który miał miejsce po zmianie drużynowego posiadania, piłka należy do drużyny w posiadaniu w chwili popełnienia faulu. Próba i dystans ustalone po odmierzeniu kary są pierwszą próbą z nową linią do zdobycia (**Wyjątek:** Przepis 10-2-5-a).

Kara odrzucona

ARTYKUŁ 5. Jeżeli kara jest odrzucona, numer następnej próby jest taki sam jak w przypadku, gdyby faul nie miał miejsca.

Faul pomiędzy próbami

ARTYKUŁ 6. Po karze za faul, który miał miejsce pomiędzy próbami, numer kolejnej próby powinien być taki sam jak ten ustalony przed popełnieniem faulu, chyba że w wyniku kary za faul Drużyny B piłka znajdzie się na wysokości lub poza linią do zdobycia lub kara przyznaje pierwszą próbę. (**AR 5-2-6 : I; AR 10-1-5: I-III**).

Interpretacja 5-2-6:

- I. Czwarta i 2 na A-35. A1 odbiera snap i na A-38 traci piłkę przez fumble. Piłka wychodzi poza boisko na (a) A-40; (b) A-30. Tuż po tym jak piłka wyszła na aut, Drużyna A popełnia przewinienie osobiste. **DECYZJA:** (a) Piłka Drużyny A, pierwsza i 10 na A-23. Zegar rusza na sygnał gotowości. (b) Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na A-15. Zegar rusza na snap.

Faul pomiędzy seriami

- ARTYKUŁ 7. a. Karę za jakikolwiek faul piłki martwej (w tym faule piłki żywej traktowane jak faule piłki martwej), który ma miejsce po zakończeniu serii prób i przed kolejnym sygnałem gotowości do gry, należy odmierzyć przed ustanowieniem nowej linii do zdobycia.
- b. Karę za jakikolwiek faul piłki martwej, mający miejsce po sygnale gotowości do gry, odmierza się z już ustanowioną linią do zdobycia. (**AR 5-2-7: I-V**)

Interpretacje 5-2-7:

- I. Trzecia i 4 na B-30. Zawodnik posiadający A22 wychodzi poza boisko na B-18. Jak tylko piłka znalazła się poza boiskiem, B88 popełnia faul. **DECYZJA:** Piłka Drużyny A, pierwsza i gol na B-9. Za wyjątkiem ostatnich dwóch minut połowy zegar rusza na sygnał gotowości.
- II. Czwarta i 4 na A-16. Zawodnik posiadający A22 wychodzi poza boisko na A-18. Jak tylko piłka znalazła się poza boiskiem, A77 popełnia faul. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B na A-9. Pierwsza i gol. Zegar na snap.
- III. Czwarta i 5. Drużyna A zdobywa 6 jardów i przyznano jej nową serię. Po ogłoszeniu piłki gotową do gry i przed snapem, A55 popełnia (a) przewinienie osobiste; (b) false start. **DECYZJA:** (a) Pierwsza i 25. (b) Pierwsza i 15.
- IV. Trzecia i 4 na 50 jardzie. Po ogłoszeniu piłki gotową do gry i przed snapem, B60 rusza naprzód, przekracza strefę neutralną i wchodzi w kontakt ze snaperem A50. Następnie A61 popełnia przewinienie osobiste na B60. **DECYZJA:** Drużyna B karana jest 5 jardami za offside, następnie Drużyna A karana jest 15 jardami. W wyniku kary obrony Drużynie A przyznaje się pierwszą próbę. Wskaźniki linii do zdobycia przestawiane są tak, by wskazywać pierwszą i 10 z A-40.
- V. Drużyna A zdobyła pierwszą próbę w poprzedniej akcji. Umpire ustawił piłkę na ziemi na B-30, po czym sędzia główny dał mu sygnał, że może odejść od piłki. Nim sędzia główny zasygnalizował piłkę gotową do gry, snaper A55 wykonał snap. **DECYZJA:** Faul Drużyny A za przedwczesne rozpoczęcie gry – opóźnianie gry, kara pięciu jardów. Pierwsza i 10 na B-35. UWAGA: Faul ma miejsce pomiędzy seriami, gdyż miał miejsce przed ogłoszeniem gotowości do kolejnej serii. Stąd po odmierzeniu kary jest pierwsza i 10, a nie pierwsza i 15 (Przepisy 4-1-1, 4-1-4).

VI. Zawodnik posiadający A22 zdobywa pierwszą próbę, będąc mocno powalony na B-5 przez B44. Gdy piłka jest już martwa, A22 wstaje i uderza B44. **DECYZJA:** 15 jardów kary przeciwko Drużynie A, dyskwalifikacja A22. Po odmierzeniu kary, Drużyna A ma pierwszą i 10 na B-20.

Faule obydwu drużyn

ARTYKUŁ 8. Próba jest powtarzana, jeżeli w jej trakcie miały miejsce faule znoszące się (Przepis 10-1-4 Wyjątki). (**AR 10-1-4: III-VII**)

Ostateczność decyzji

ARTYKUŁ 9. Żadna decyzja związana z przepisami nie może być zmieniona, gdy nastąpił legalny snap, legalne wolne kopnięcie lub nastąpił koniec drugiej bądź czwartej kwarty (Przepisy 3-2-1-a; 3-3-4-e-2; oraz 11-1-1). **Wyjątek:** Numer próby może być skorygowany w dowolnym czasie trwania właściwej serii prób bądź po zakończeniu tej serii, ale przed kolejnym wprowadzeniem piłki do gry po tej serii.

ROZDZIAŁ 6. Kopnięcia

SEKCJA 1. Wolne kopnięcie

Linie ograniczające

ARTYKUŁ 1. Podczas wolnego kopnięcia linią ograniczającą drużyny kopiącej jest linia jardowa przechodząca przez najdalej wysunięty naprzód punkt, z którego piłka jest wykopywana. Linią ograniczającą drużyny odbierającej jest linia jardowa znajdująca się 10 jardów poza tym punktem. Jeżeli miejsce wykonywania kopnięcia nie zostało przesunięte w skutek kary, linia ograniczająca drużyny kopiącej znajduje się na jej połowie, 15 jardów od linii środkowej. Dla drużyny wykonującej wolne kopnięcie po safety, jest to linia 20 jarda własnej połowy.

Wykonanie wolnego kopnięcia

ARTYKUŁ 2. a. Podczas wolnego kopnięcia piłkę należy kopnąć zgodnie z przepisami, z miejsca będącego na linii ograniczającej Drużyny A (**Wyjątek:** Przepis 6-1-2-c-4) i pomiędzy liniami wewnętrznymi. Sędzia główny ogłasza piłkę gotową do gry, gdy sędziowie są na pozycjach i kopacz otrzymał piłkę. (**AR 6-1-2: IX**)
Po sygnale piłki gotowej do gry:

1. Pozycja piłki może być zmieniona jedynie po przyznanej przerwie drużynowej przed kolejnym kopnięciem. (**AR 6-1-2: VIII**)
2. Wszyscy zawodnicy drużyny kopiącej, za wyjątkiem kopacza w trakcie wykopywania piłki i holdera, trzymającego piłkę do kopnięcia, muszą pozostać przed swoją linią ograniczającą. [S18: OFK] (**AR 6-1-2: IX**)
3. Jeżeli zawodnik Drużyny A próbuje kopnąć piłkę, ale nie trafi w nią (celowo lub przypadkowo), jest to faul piłki martwej za nielegalną procedurę. [S19: IFK]

KARA – Faul piłki martwej. Nielegalne kopnięcie. 5 jardów miejsca przyznanego. [S7 oraz S18 lub S19: OFK/IFK] (AR 6-1-2: I)

b. Po ogłoszeniu piłki gotową do gry, wszyscy zawodnicy drużyny kopiącej za wyjątkiem kopacza, nie mogą znajdować się dalej niż 5 jardów od własnej linii ograniczającej. Zawodnicy spełniają ten warunek, gdy choć jedną stopę mają ustawioną na linii jardowej, znajdującej się 5 jardów przed ich linią ograniczającą lub bliżej. Jeżeli jakiś zawodnik będzie znajdował się dalej niż 5 jardów od linii ograniczającej i następnie to nie on wykona kopnięcia, jest to faul nielegalnej formacji [S19: IFK]. (**AR 6-1-2: VII**)

c. Gdy piłka jest kopnięta (**AR 6-1-2: I-IV**):

1. Wszyscy zawodnicy drużyny kopiącej za wyjątkiem holdera i kopacza wykonującego kopnięcie z miejsca, muszą znajdować się przed piłką [S18: OFK]. (**AR 6-1-2: V**)
2. Wszyscy zawodnicy Drużyny A muszą być w boisku [S19: IFK].
3. Co najmniej czterech zawodników Drużyny A musi znajdować się po każdej stronie kopacza [S19: IFK]. (**AR 6-1-2: II-IV**)
4. Po safety, gdy wolne kopnięcie wykonywane jest jako punt lub kopnięcie z odbicia, piłka może być kopnięta z miejsca przed linią ograniczającą Drużyny A. Jeżeli kara za faul piłki żywej ma być odmierzana z miejsca poprzedniego, odmierzana jest ona z linii 20 jarda, chyba że linia ograniczająca drużyny kopiącej została uprzednio przesunięta w wyniku wcześniejszej kary. [S18 lub inny odpowiedni sygnał]
5. Po ogłoszeniu piłki gotową do gry, wszyscy zawodnicy Drużyny A muszą znaleźć się pomiędzy znacznikami 9 jardów [S19: IFK].

KARA – [b-c5] Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego lub pięć jardów z miejsca, w którym piłka martwa należy do Drużyny B lub z miejsca gdzie piłka zostanie ustawiona po touchbacku [S18 lub S19: OFK/IFK]. (AR 6-1-2: VI)

6. Wszyscy zawodnicy Drużyny B muszą być w boisku [S19: IFK].
7. Wszyscy zawodnicy Drużyny B muszą znajdować się przed własną linią ograniczającą [S18: OFK].

KARA – [c6-c7] Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego [S18 lub S19: OFK/IFK].

d. Gdy piłka ogłoszona gotową do gry spadnie z jakiegokolwiek przyczyny z podstawki, Drużyna A nie może jej kopnąć. Sędziowie powinni natychmiast zatrzymać grę gwizdkami.

Interpretacje 6-1-2:

- I. Piłka jest kopnięta z niedozwolonej podstawki, kickoff wykonany jest jako punt, bądź piłka jest kopnięta z miejsca pomiędzy linią wewnętrzną a najbliższą jej linią boczną. **DECYZJA:** Nielegalne kopnięcie – foul piłki martwej, 5 jardów z miejsca przyznanego (Przepis 2-16-1-b).
- II. Kopacz A11 ustawia piłkę do wolnego kopnięcia na podstawce, na środku boiska. Po lewej stronie kopacza znajduje się 4 zawodników jego drużyny, a po prawej 6. Przez wiatr piłka spada z podstawki. A55, który początkowo znajdował się po lewej stronie kopacza ustawia się, aby przytrzymać piłkę dla A11, który jest prawo nóżny. Żaden pozostały zawodnik Drużyny A nie zmienia swojego ustawienia, a w chwili kopnięcia A55 znajduje się po prawej stronie kopacza. **DECYZJA:** Foul Drużyny A za nieprawidłową formację w chwili kopnięcia. 5 jardów z miejsca poprzedniego lub 5 jardów z miejsca, w którym piłka martwa należy do Drużyny B.
- III. Kopacz A11 ustawia piłkę do wolnego kopnięcia na podstawce tuż przy prawej linii wewnętrznej. Wszyscy zawodnicy jego drużyny ustawiają się po jego lewej stronie. W chwili ogłoszenia gotowości do gry czterech zawodników A, którzy początkowo byli po lewej stronie kopacza, przebiega i w chwili kopnięcia znajdują się po jego prawej stronie. **DECYZJA:** Formacja jest prawidłowa.
- IV. A11 ustawia piłkę do wolnego kopnięcia na podstawce na środku boiska, na linii 35 jarda. A12 ustawia się blisko piłki. Gdy piłka jest gotowa do gry A11 rusza naprzód, jakby do kopnięcia, ale niespodziewanie A12 przebiega przed nim i kopie piłkę. W chwili kopnięcia A11 znajdował się dokładnie za piłką, a po jednej stronie piłki było 3 zawodników Drużyny A. Kopiąc piłkę A12 miał ustawioną niekopiącą nogę po tej samej stronie piłki, po której było 3 zawodników jego drużyny. **DECYZJA:** Foul Drużyny A za nieprawidłową formację w chwili kopnięcia. 5 jardów z miejsca poprzedniego i powtórzenie kopnięcia lub 5 jardów z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B.
- V. W chwili kopnięcia Drużyna A popełnia offside. B27 odzyskując kopnięcie dotyka kolanem ziemi. **DECYZJA:** Foul Drużyny A za offside. Piłka jest martwa w miejscu odzyskania. Drużyna B może wybrać 5 jardów z miejsca poprzedniego i powtórzenie kopnięcia lub 5 jardów z miejsca zakończenia akcji, zachowując piłkę z pierwszą i 10. Odzyskanie przez B27 rozpoczęło akcję biegową, która momentalnie się zakończyła. Decyzja była by taka sama, gdyby B27 złapał kopnięcie poprzez złapanie bezkontaktowe.
- VI. W chwili kopnięcia Drużyna A popełnia offside. B17 złapał piłkę na B-15 i dobiegł z nią do B-45, gdzie stracił piłkę przez fumble. A67 odzyskał piłkę na B-47 i dobiegł do B-35 gdzie i on piłkę stracił przez fumble. B20 odzyskuje będąc na ziemi na B-33. **DECYZJA:** Foul Drużyny A za offside. Drużyna B może wybrać 5 jardów z miejsca poprzedniego lub pierwszą i 10 na B-38.
- VII. Drużyna A ustawiona jest w formacji do kickoffu z A-35. Dwaj zawodnicy A33 i A66 ustawieni się w pozycji 4-punktowej – ich stopy znajdują się na A-29, a dłonie na A-31. Nietknięte kopnięcie upada na ziemię w polu punktowym Drużyny B i piłka jest ogłoszona martwą. **DECYZJA:** Touchback. Foul Drużyny A za nieprawidłową formację w chwili kopnięcia. Drużyna B ma dwie opcje przyjmując karę: rozpoczynać grę z B-25, po odmierzeniu 5 jardów z miejsca, gdzie piłka martwa należy do niej (B-20) lub powtórzenie kopnięcia przez Drużynę A z A-30. (Przepis 6-1-8).
- VIII. Końcówka meczu z wynikiem remisowym. Drużyna A ustawia się do wolnego kopnięcia z A-35. Kopacz A10 ustawia piłkę do potencjalnego krótkiego kopnięcia on-side z prawej linii wewnętrznej. Po gwizdku gotowości A10 dochodzi do piłki, podnosi ją i przebiega z piłką na lewą stronę. Po ponownym ustawieniu piłki na A-35 i na lewej linii wewnętrznej, A10 szybko wykopuje piłkę. **DECYZJA:** W myśl interpretacji po wybraniu przez Drużynę A pozycji piłki do kopnięcia i po gwizdku gotowości, pozycja piłki może być zmieniona tylko po przerwie drużynowej, przyznanej przed ponownym kopnięciem. Foul piłki martwej. Pięć jardów kary z miejsca przyznanego.
- IX. Wolne kopnięcie z A-35. Końcówka meczu, który drużyna kopiąca przegrywa o 2 punkty, więc próbują kopnięcia on-side. Drużyna kopiąca ustawiła się mając 6 zawodników na lewo od kopacza i 4 po jego prawej stronie. Kopacz ustawia się, aby kopnąć na lewą stronę, ale gdy nadbiega ku piłce, nagle zatrzymuje się. Zawodnicy po jego lewej zatrzymali się dopiero po przekroczeniu linii ograniczającej, po czym cofają się na swoją stronę. A90 szybko kopie na prawą stronę, gdy wszyscy zawodnicy Drużyny A znajdowali się z powrotem przed linią ograniczającą. **DECYZJA:** Foul piłki martwej, pięć jardów kary z miejsca przyznanego. Zgodnie z Przepis 6-1-2-a-2 każdy zawodnik Drużyny A za wyjątkiem kopacza i holdera musi znajdować się przed piłką w chwili kopnięcia. Gdy zawodnicy znajdują się poza piłką, gdy piłka jest kopnięta, jest to foul piłki żywej za offside na kickoffie. Gdy zawodnik przejdzie poza linię

ograniczającą, gdy piłka jest ogłoszona gotową do gry i następnie wróci na swoją stronę przed kopnięciem, jest to faul piłki martwej za offside przez drużynę kopiącą. Ta interpretacja nie wpływa na sytuację, gdy piłka spada z podstawki (Przepis 6-1-2-d). Gdy piłka spada z podstawki, sędziowie powinien natychmiast zagwizdać i następuje ponowne ustawienie obu drużyn.

- X. Drużyna A zdobyła przyłożenie, skutecznie podwyższyła za dwa punkty i przegrywa 22-24, gdy do końca czwartej kwarty pozostaje 0:55. Drużyna A zamierza wykonać krótkie kopnięcie on-side. Kopacz A90 trzyma piłkę do wykonania kopnięcia z odbicia (drop kick). Następnie A90 podrzuca piłkę w górę, piłka spada i odbija się od ziemi tuż za linią ograniczającą Drużyny A, po czym zostaje kopnięta przez A90, gdy znalazła się kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią. **DECYZJA:** Nielegalne kopnięcie. Faul piłki martwej, 5 jardów z miejsca przyznanego. Takie kopnięcia nie spełnia wymogów kopnięcia z odbicia, opisanych w Przepisie 2-16-3. Aby wykonać legalne kopnięcie z odbicia, kopacz musi upuścić piłkę i kopnąć ją, gdy ta dotknie ziemi. Ponieważ Przepis 2-16-6 dopuszcza jako kickoff wyłącznie kopnięcie z miejsca lub z odbicia, opisane kopnięcie nie jest legalne. Odmierzanie kary jest zgodne z interpretacją AR 6-1-2: I.

Dotknięcie i odzyskanie wolnego kopnięcia; Nielegalne dotknięcie

ARTYKUŁ 3. a. Żaden zawodnik Drużyny A nie może dotknąć piłki po wolnym kopnięciu do czasu, aż ma miejsce jedno z poniższych:

1. Piłka dotknie zawodnika Drużyny B. **Wyjątek:** Przepisy 6-1-4 oraz 6-5-1-b.
2. Piłka przetnie płaszczyznę linii ograniczającej Drużyny B i pozostaje poza nią. **Wyjątek:** Przepis 6-4-1 (AR 2-12-5: I).
3. Piłka dotyka zawodnika, ziemi, sędziego lub czegośkolwiek, co znajduje się poza linią ograniczającą Drużyny B.

Jeżeli ma miejsce jedno z powyższych wszyscy zawodnicy Drużyny A stają się uprawnionymi do dotknięcia, złapania lub odzyskania kopnięcia.

- b. Jakikolwiek inne dotknięcie piłki przez Drużynę A jest nielegalnym dotknięciem, które stanowi naruszenie. Gdy piłka stanie się martwą, drużyna odbierająca ma możliwość otrzymania piłki w miejscu popełnienia naruszenia.
- c. Możliwość otrzymania piłki po nielegalnym dotknięciu jest anulowana, jeżeli przyjęto karę za faul piłki żywej, popełniony przez dowolną drużynę lub miały miejsce faule znoszące się. (AR 6-1-3: I)
- d. Nielegalne dotknięcie w polu punktowym Drużyny A jest ignorowane.

Interpretacje 6-1-3:

- I. A33 dotyka wolne kopnięcie będąc nieuprawnionym, następnie A33 lub A44 odzyskuje piłkę będąc również nieuprawnionym do jej dotknięcia. **DECYZJA:** Nielegalne dotknięcie A33 lub A44. O ile nie przyjęto kary lub nie miały miejsca faule znoszące się, Drużyna B może wybrać piłkę w każdym z miejsc nielegalnego dotknięcia.
- II. Drużyna A wykonuje próbę krótkiego kopnięcia „on-side” z A-35. Niedotknięte kopnięcie znajduje się na A-43 gdy A55 blokuje B44 w klatkę piersiową – blok ma miejsce na A-46. A28 przepuszcza piłkę na A-44, w wyniku czego piłka dotacza się do A-46. W tym momencie A88 blokuje B22 na A-42. A20 odzyskuje na A-44. **DECYZJA:** A55 fauluje, a dotknięcie A28 jest nielegalne. W obu przypadkach piłka nie pokonała 10 jardów ani nie została dotknięta przez Drużynę B, tym samym Drużyna A jest nieuprawniona do dotknięcia. Blok A88 jest prawidłowy, gdyż piłka pokonała już 10 jardów. Drużyna A jest w legalnym posiadaniu po odzyskaniu na A-44 przez A20. Drużyna B ma dwie opcje: odrzucić karę za niedozwolony blok, przez co otrzymają piłkę na A-44 za sprawą nielegalnego dotknięcia, bądź przyjąć karę, tym samym anulując przywilej za nielegalne dotknięcie. Po odmierzeniu 5 jardowej kary za blok A55, Drużyna A będzie powtarzać kopnięcie z A-30. Miejsce zakończenia akcji nie może być miejsce odmierzenia kary, ponieważ na koniec próby piłka nie należy do Drużyny B. (Przepis 6-1-12)

Dotknięcie wymuszone

- ARTYKUŁ 4. a. Jeżeli znajdujący się w boisku zawodnik, zostanie wepchnięty przez przeciwnika w piłkę będącą wolnym kopnięciem, nie uznaje się, że dotknął on kopnięcie. (AR 2-11-4: I)
- b. Jeżeli znajdujący się w boisku zawodnik, zostanie dotknięty przez piłkę zbitą lub nielegalnie kopniętą przez przeciwnika, nie uznaje się, że dotknął on kopnięcie (Przepis 2-11-4-c).

Zatrzymanie się wolnego kopnięcia

ARTYKUŁ 5. Jeżeli po wolnym kopnięciu piłka zatrzyma się w boisku i żaden zawodnik nie próbuje jej odzyskać, piłka staje się martwą i należy do drużyny odbierającej w miejscu zatrzymania się.

Złapanie lub odzyskanie wolnego kopnięcia

- ARTYKUŁ 6. a. Piłka pozostaje w grze gdy wolne kopnięcie zostaje złapane lub odzyskane przez zawodnika drużyny odbierającej (**Wyjątki:** Przepisy 4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1 i 6-5-2). Gdy kopnięcie złapie lub odzyska zawodnik drużyny kopiącej, piłka staje się martwa. Piłka należy do drużyny odbierającej w miejscu zakończenia akcji, chyba że w chwili zakończenia akcji drużyna kopiąca była w legalnym posiadaniu piłki. W takim wypadku piłka należy do drużyny kopiącej.
- b. Piłka staje się martwa, jeżeli ma miejsce jednoczesne złapanie lub odzyskanie kopniętej piłki przez zawodników z obu drużyn, gdy każdy z nich jest uprawniony do jej dotknięcia.
- c. Kopnięcie ogłoszone martwym w jednoczesnym posiadaniu przyznawane jest drużynie odbierającej.

Piłka martwa w polu punktowym

- ARTYKUŁ 7. a. Piłka staje się martwa i należy do Drużyny B, jeżeli wolne kopnięciem, niedotknięte przez jej zawodników, dotyka linii punktowej Drużyny B lub ziemi w jej polu punktowym.
- b. Jeżeli rezultatem wolnego kopnięcia jest touchback (Przepis 8-6-1) dla Drużyny B, wprowadza ona piłkę do gry z własnego 20 jard.

Faule drużyny kopiącej

ARTYKUŁ 8. Kary za wszystkie faule drużyny kopiącej, z wyjątkiem utrudniania złapania kopnięcia (Przepis 6-4), popełnione podczas akcji z wolnym kopnięciem, mogą być odmierzone z miejsca poprzedniego wraz z powtórzeniem próby lub z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B. Wybór należy do Drużyny B.

Faul na kopaczu

ARTYKUŁ 9. Kopacz wykonujący wolne kopnięcie, nie może być blokowany dopóki nie wybiegnie 5 jardów poza swoją linię ograniczającą bądź kopnięcie dotknie zawodnika, sędziego lub ziemi. (Przepis 9-1-16-c)

KARA – 15 jardów z miejsca poprzedniego [S40: PF-RFK].

Niedozwolona formacja w akcji powrotnej – nielegalny wedge

- ARTYKUŁ 10. a. Jako „wedge” uznaje się dwóch lub więcej zawodników zrównanych ze sobą „ramię w ramię” i będących nie dalej niż 2 jardy od siebie nawzajem.
- b. Tylko podczas próby z wolnym kopnięciem: Po kopnięciu piłki, dwóch lub więcej zawodników drużyny odbierającej nie może celowo sformować się w wedge, celem blokowania dla zawodnika posiadającego. Jest to faul piłki żywej, bez względu na fakt czy miał miejsce kontakt z przeciwnikiem.

KARA – Faul bezkontaktowy. 15 jardów z miejsca faulu bądź 15 jardów z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B, gdy znajduje się ono przed miejscem faulu. 15 jardów z miejsca poprzedniego i powtórzenie próby, jeżeli piłka martwa należy do Drużyny A [S27: IWK].

- c. Utworzenie wedga nie jest zabronione, gdy kopnięcie jest z oczywistej formacji do krótkiego kopnięcia onside.
- d. Nie ma faulu, jeżeli rezultatem akcji jest touchback, faul za wykop piłki poza boisko lub złapanie bezkontaktowe fair catch.

Zawodnik drużyny kopiącej poza boiskiem

ARTYKUŁ 11. Zawodnik Drużyny A, który podczas akcji z wolnym kopnięciem wyszedł poza boisko, nie może na nie wrócić przed zakończeniem próby. **Wyjątek:** Przepis ten nie dotyczy zawodnika Drużyny A, który znajdzie się poza boiskiem przez blok przeciwnika, a następnie bez zwłoki próbuje na nie wrócić.

KARA – Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego, z miejsca gdzie martwa piłka należy do Drużyny B lub z miejsca ustawienia piłki po touchbacku [S19: OBK].

Uprawnienie do blokowania

ARTYKUŁ 12. Żaden zawodnik Drużyny A nie może blokować przeciwnika, dopóki Drużyna A nie jest uprawniona do dotknięcia kopniętej piłki. (AR 6-1-3: II)

KARA – Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego; pięć jardów z miejsca, w którym piłka martwa należy do Drużyny B lub z miejsca, gdzie piłka zostanie ustawiona po touchbacku [S19: IBK].

SEKCJA 2. Wolne kopnięcie poza boisko**Drużyna kopiująca**

ARTYKUŁ 1. Jeżeli wolne kopnięcie, niedotknięte przez będącego w boisku zawodnika Drużyny B, opuści boisko pomiędzy liniami punktowymi, drużyna kopiująca popełnia faul. (AR 4-2-1: III; AR 6-2-1: I-II)

KARA – Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego lub z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B. Drużyna odbierająca może również wybrać wprowadzenie piłki do gry 30 jardów poza linię ograniczającą Drużyny A, z miejsca na linii wewnętrznej [S19: KOB].

Interpretacje 6-2-1:

- I. Kickoff z A-35. Drużyna A popełnia nielegalne dotknięcie, następnie piłka opuszcza boisko będąc niedotknięta przez Drużynę B. **DECYZJA:** Drużyna B ma do wyboru cztery opcje. Może rozpocząć grę snapem z miejsca dotknięcia lub z B-35. Może także wybrać 5 jardów kary z miejsca poprzedniego i powtórkę kopnięcia z A-30 lub 5 jardów kary z miejsca gdzie piłka wyszła poza boisko i rozpoczynać grę snapem. (Przepis 6-1-8)
- II. Kickoff z A-35. Drużyna A popełnia offside lub narusza przepisy odnośnie zmian. Drużyna B dotyka kopnięcie, które następnie opuszcza boisko. **DECYZJA:** Zarówno za offside jak i za nieprawidłową zmianę, Drużyna B może wybrać 5 jardów kary z miejsca poprzedniego i powtórkę kopnięcia z A-30 lub 5 jardów kary z miejsca, gdzie piłka wyszła poza boisko i rozpoczynać grę snapem (Przepis 6-1-8).

Drużyna odbierająca

ARTYKUŁ 2. Gdy wolne kopnięcie opuści boisko pomiędzy liniami punktowymi, piłka należy do drużyny odbierającej na linii wewnętrznej. Gdy wolne kopnięcie opuści boisko w polu punktowym, piłka należy do drużyny broniącej danej linii punktowej. (AR 6-2-2: I-IV; AR 6-5-3: II)

Interpretacje 6-2-2:

- I. Wolne kopnięcie z A-35 wylatuje poza boisko w polu gry, będąc niedotkniętym przez Drużynę B. Drużyna A popełniła offside. **DECYZJA:** Drużyna B ma do wyboru następujące opcje. Może rozpocząć grę snapem z B-35. Może także wybrać 5 jardów kary z miejsca poprzedniego i powtórkę kopnięcia z A-30 lub 5 jardów kary z miejsca gdzie piłka wyszła poza boisko i rozpoczynać grę snapem na linii wewnętrznej.
- II. Wolne kopnięcie z A-35 wylatuje poza boisko w polu gry, będąc niedotkniętym przez Drużynę B. Drużyna A popełniła faul po wyjście piłki poza boisko. **DECYZJA:** Drużyna B może wybrać powtórkę kopnięcia przez Drużynę A po odmierzeniu 5 jardów z miejsca poprzedniego i następnie 15 jardów za faul po akcji. Drużyna B może również rozpocząć snapem z linii wewnętrznej na 50. jardzie lub z miejsca po odmierzeniu 20 jardów (dystans dwóch kar) z miejsca gdzie piłka wyszła poza boisko.
- III. Wolne kopnięcie uderza w locie zawodnika Drużyny B, który stał w swoim polu punktowym. Po odbiciu od niego, piłka wylatuje poza boisko na B-3. **DECYZJA:** Piłka dla Drużyny B, pierwsza i 10 na B-3.
- IV. Wolne kopnięcie z A-35. Będący w boisku B17 wyskakuje i będąc w powietrzu chwyta piłkę, będąc pierwszym zawodnikiem, który dotknął kopnięcie. Następnie B17 z piłką w posiadaniu ląduje poza boiskiem. **DECYZJA:** Nie ma faulu za wykop poza boisko. B17 znajduje się w boisko, gdy dotyka piłki. Piłka dla Drużyny B w miejscu, w którym B17 przekroczył linię boczną (Przepis 2-27-15).

SEKCJA 3. Kopnięcie z akcji

Kopnięcie z akcji nie przekracza strefy neutralnej

- ARTYKUŁ 1. a. Kopnięcie z akcji, które nie przekroczy strefy neutralnej pozostaje w grze. Wszyscy zawodnicy mogą złapać lub odzyskać piłkę przed strefą neutralną i ją przemieszczać. (**AR 6-3-1: I-III**)
- b. Zablokowanie kopnięcia z akcji, wykonane przez przeciwnika drużyny kopiącej, który znajduje się nie dalej niż trzy jardy poza strefę neutralną, jest uznawane jako mające miejsce w lub przed strefą neutralną (Przepis 2-11-5).

Interpretacje 6-3-1:

- I. Punt przeleciał 5 jardów poza strefę neutralną gdzie B33 dotknął piłkę, w wyniku czego piłka wróciła przed strefę neutralną, gdzie A33 odzyskał ją w polu gry. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w chwili odzyskania i nie może być przemieszczana. Pierwsza próba dla Drużyny A (Przepisy 6-3-3 oraz 6-3-6-a). Zegar rusza na snap w następstwie próby z legalnym kopnięciem.
- II. Niedotknięty punt lub kopnięcie na bramkę wykonane przez Drużynę A przeleciało nad strefą neutralną, a następnie w wyniku silnego wiatru, piłka jest zdmuchnięta w tył i po raz pierwszy dotyka ziemi, zawodnika lub sędziego przed strefą neutralną. **DECYZJA:** W myśl przepisów kopnięcie przekroczyło strefę neutralną, gdy piłka dotyka ziemi, zawodnika, sędziego lub czegokolwiek poza strefą neutralną. Drużyna B może przemieszczać piłkę po każdym kopnięciu z akcji, natomiast Drużyna A tylko, gdy kopnięcie nie przekroczyło strefy neutralnej (Przepis 2-16-7), a złapanie lub odzyskanie miało miejsce przed strefą.
- III. A1 utrudnia B1 możliwość złapania kopnięcia, gdy kopnięcie z akcji nie przekroczyło strefy neutralnej. **DECYZJA:** Utrudnianie możliwości złapania kopnięcia nie obowiązuje (Przepis 6-4-1) i wszyscy zawodnicy są uprawnieni do dotknięcia, odzyskania i przemieszczania piłki. Tym samym każdy zawodnik, gdy faktycznie próbuje odzyskać kopnięcie, może odepchnąć przeciwnika o ile zrobi to zgodnie z przepisami (Przepis 9-3-3-c-3). Jednak nie można przytrzymywać przeciwnika aby uniemożliwić mu sięgnięcie piłki lub aby umożliwić zawodnikowi swojej drużyny jej sięgnięcie (Przepisy 9-1-5 Wyjątek 3 oraz 9-3-6 Wyjątek 3).
- IV. Punt kopnięty przez Drużynę A z jej pola punktowego przekracza strefę neutralną w polu gry i uderza w zawodnika Drużyny B. Odbita piłka wraca do pola punktowego Drużyny A, gdzie A32 odzyskuje. **DECYZJA:** Safety (Przepisy 6-3-3, 6-3-6-a oraz 8-5-1-a).

Kopnięcie z akcji poza strefą neutralną

- ARTYKUŁ 2. a. Nim piłka nie zostanie dotknięta przez przeciwnika, żaden będący w boisku zawodnik drużyny kopiącej, nie może dotknąć kopnięcia z akcji, które przekroczyło strefę neutralną. Jest to nielegalne dotknięcie stanowiące naruszenie, które gdy piłka stanie się martwą, daje drużynie odbierającej możliwość otrzymania piłki w miejscu popełnienia naruszenia. **Wyjątek:** Przepis 6-3-4. (**AR 2-12-2: I; AR 6-3-2: I**)
- b. Możliwość otrzymania piłki jest anulowana, jeżeli przyjęto karę za faul piłki żywej, popełniony przez którąś z drużyn. (**AR 6-3-2: I-IV; AR 6-3-11: I-III**)
- c. Możliwość otrzymania piłki jest anulowana, jeżeli miały miejsce faule znoszące się.
- d. Nielegalne dotknięcie w polu punktowym Drużyny A jest ignorowane. Na podwyższeniu zaakceptowanie nielegalnego dotknięcia, powoduje brak punktów dla Drużyny A. W dogrywce zaakceptowanie nielegalnego dotknięcia, powoduje koniec drużynowego posiadania.

Interpretacje 6-3-2:

- I. Drużyna A popełnia nielegalne dotknięcie, następnie piłkę dotknęła Drużyna B i odzyskała ją Drużyna A. **DECYZJA:** Gdy piłka została dotknięta przez B, jej dotknięcie przez Drużynę A jest legalne. Aby otrzymać piłkę Drużyna B musi wybrać rozpoczęcie gry w miejscu, gdzie Drużyna A popełniła nielegalne dotknięcie. O ile nielegalne dotknięcie nie jest jednocześnie nielegalnym odzyskaniem przez drużynę kopiącą i nie popełniono żadnych fauli, Drużyna B może próbować rozegrać akcję powrotną, zabezpieczona opcją późniejszego wyboru piłki w miejscu każdego nielegalnego dotknięcia.

- II. Podczas kopnięcia z akcji Drużyna A popełnia naruszenie dotycząc piłki, następnie B1 odzyskuje piłkę, rozpoczyna bieg, w trakcie którego stracił piłkę przez fumble. A2 odzyskuje fumble i podczas jego biegu B2 przytrzymuje, podcina lub uderza przeciwnika. **DECYZJA:** Drużyna A może otrzymać piłkę po odmierzeniu kary przeciwko Drużynie B. Jeżeli Drużyna A odrzuci karę, Drużyna B będzie mogła wybrać piłkę w miejscu nielegalnego dotknięcia. W przypadku uderzenia, B2 jest zdyskwalifikowany za bójkę.
- III. Drużyna A kopie punt, który przekracza strefę neutralną i jest najpierw dotknięty przez A80, a następnie piłkę podnosi B40, który przebiega 5 jardów i traci piłkę przez fumble. A20 odzyskuje fumble i przebiega zdobywając przyłożenie. B70 przytrzymywał podczas biegu A20. **DECYZJA:** Nie ma punktów. Pięcio- i dziesięciojardowe kary nie przechodzą na podwyższenie lub następujący po nim kickoff. Faul Drużyny B jest odrzucony w myśl przepisów, ponieważ nie ma miejsca odmierzania. Tym samym piłka należy do Drużyny B w miejscu nielegalnego dotknięcia (Przepis 10-2-5-a-2).
- IV. Drużyna A kopie punt, który przekracza strefę neutralną i jest najpierw dotknięty przez A80, a następnie piłkę podnosi B40, który przebiega 5 jardów i traci piłkę przez fumble. B70 przytrzymywał podczas biegu B40. A20 odzyskuje fumble i przebiega zdobywając przyłożenie. **DECYZJA:** Nie ma punktów. Pięcio- i dziesięciojardowe kary nie przechodzą na podwyższenie lub następujący po nim kickoff. Ponieważ za sprawą nielegalne dotknięcia jest miejsce odmierzania, kara za faul Drużyny B może być odmierzona na podstawie Przepisu 5-2-4. Jeżeli Drużyna A odrzuci karę, piłka należy do Drużyny B w miejscu nielegalnego dotknięcia. Jeżeli kara jest przyjęta, piłka należy do Drużyny B w miejscu po odmierzeniu kary (Przepis 10-2-2, 10-2-5-a-2).

Wszyscy stają się uprawnieni

ARTYKUŁ 3. Każdy zawodnik może złapać lub odzyskać piłkę, gdy kopnięcie z akcji, które przekroczyło strefę neutralną, dotknie będącego w boisku zawodnika drużyny odbierającej (Przepis 6-3-1-b). **Wyjątki:** Przepis 6-3-4 oraz 6-5-1-b.

Dotknięcie wymuszone

- ARTYKUŁ 4. a. Jeżeli znajdujący się w boisku zawodnik, zostanie wepchnięty przez przeciwnika w piłkę będącą kopnięciem z akcji, które przekroczyło strefę neutralną, nie uznaje się, że dotknął on kopnięcie. **(AR 6-3-4: I-V; AR 2-11-4: I)**
- b. Jeżeli znajdujący się w boisku zawodnik, zostanie dotknięty przez piłkę zbitą lub nielegalnie kopniętą przez przeciwnika, nie uznaje się, że dotknął on piłkę (Przepis 2-11-4-c). **(AR 6-3-4: II)**

Interpretacje 6-3-4:

- I. Drużyna A punktuje z A-30. Niedotknięte kopnięcie odbija się na B-3, gdzie A3 wpycha B1 w piłkę, która odbija się od niego, wpada w pole punktowe i wylatuje poza linię końcową. **DECYZJA:** Touchback. Ponieważ A3 wepchnął B1 w piłkę, nie uznaje się, że B1 dotknął piłki. Tym samym impet piłki pochodzi z kopnięcia, a nie kontaktu z B1 (Przepis 8-7-1).
- II. Długie kopnięcie na bramkę wykonane przez Drużynę A jest po raz pierwszy dotknięte, gdy A1 zbija toczącą się piłkę do tyłu, w będącego w pobliżu B1. **DECYZJA:** Nielegalne dotknięcie przez A1. Nie uznaje się, że Drużyna B dotknęła piłki (Przepis 2-11-4 oraz 8-4-2-b).
- III. Podczas kopnięcia z akcji, niedotknięta piłka zatrzymuje się na B-3, gdzie B22 wpycha A80 w piłkę. Piłka odbija się od A80 i wpada w pole punktowe, gdzie dotyka ziemi. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w chwili dotknięcia ziemi w polu punktowym. Touchback – dotknięcie przez A80 jest ignorowane (Przepis 2-11-4). W myśl przepisów żadna z drużyn nie dotknęła kopnięcia (Przepis 8-6-1-b).
- IV. Piłka po puncie toczy się po boisku. Zawodnik odbierający B22 blokuje A88 aby ten nie mógł zatrzymać piłki na ziemi. Obaj zawodnicy są w kontakcie, gdy piłka uderza w nogę B22. A44 odzyskuje na B-30. **DECYZJA:** Piłka Drużyny A, pierwsza i 10 na B-30. Dotknięcie piłki nie było wymuszonym. Choć w chwili dotknięcia piłki B22 był w kontakcie z A88, kontakt ten nie spowodował bezpośrednio dotknięcia (Przepis 2-11-4). Zegar meczowy rusza na snap.
- V. A44 wpycha B33 w toczący się po boisku punt. Piłka odbija się od B33 i uderza w nogę B48. Drużyna A odzyskuje. **DECYZJA:** Piłka dla Drużyny A, pierwsza i 10 w miejscu odzyskania. Choć dotknięcie piłki przez B33 było wymuszone, to dotknięcie jej przez B48 już nie (Przepis 2-11-4). Dotknięcie przez B48 umożliwiło Drużynie A legalne odzyskanie piłki (Przepis 6-3-4-a).

Złapanie lub odzyskanie przez drużynę odbierającą

ARTYKUŁ 5. Gdy kopnięcie z akcji jest złapane lub odzyskane przez zawodnika drużyny odbierającej, piłka pozostaje w grze. **Wyjątki:** Przepisy 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1 oraz 6-5-2. (AR 8-4-2: V)

Złapanie lub odzyskanie przez drużynę kopiącą

ARTYKUŁ 6. a. Piłka staje się martwa, gdy kopnięcie z akcji, które przekroczyło strefę neutralną, jest złapane lub odzyskane przez zawodnika drużyny kopiącej (AR 6-3-1: IV). Piłka należy do drużyny odbierającej w miejscu zakończenia akcji, chyba że w chwili ogłoszenia piłki martwą, drużyna kopiąca była w jej legalnym posiadaniu. W takim wypadku piłka należy do drużyny kopiącej. **Wyjątek:** Przepis 8-4-2-b.

b. Piłka staje się martwa, jeżeli ma miejsce jednoczesne złapanie lub odzyskanie kopnięcia z akcji przez zawodników obu drużyn i każdy z nich jest uprawniony do dotknięcia piłki. Kopnięcie ogłoszone martwym w jednoczesnym posiadaniu przyznawane jest drużynie odbierającej (Przepis 2-4-4 oraz 4-1-3-l).

Kopnięcie poza boiskiem w polu gry lub zatrzymuje się w polu gry

ARTYKUŁ 7. Piłka staje się martwa i należy do drużyny odbierającej w miejscu zakończenia akcji, gdy kopnięcie z akcji opuści boisko w polu gry lub zatrzyma się w polu gry i żaden zawodnik nie próbuje odzyskać piłkę. **Wyjątek:** Przepis 8-4-2-b.

Kopnięcie poza boiskiem w polu punktowym

ARTYKUŁ 8. Piłka staje się martwa i należy do drużyny broniącej danej linii punktowej, gdy kopnięcie z akcji (nie będące field goalem zdobywającym punkty) opuszcza boisko w polu punktowym (Przepis 8-4-2-b).

Kopnięcie dotyka ziemi w polu punktowym

ARTYKUŁ 9. Piłka staje się martwa i należy do Drużyny B, gdy kopnięcie z akcji, które przekroczyło strefę neutralną i następnie jest niedotknięte przez Drużynę B, dotyka linii punktowej Drużyny B lub ziemi w jej polu punktowym (Przepis 8-4-2-b). (AR 6-3-9: I-II)

Interpretacje 6-3-9:

- I. A33 nielegalnie dotyka punt, następnie piłka wtacza się do pola punktowego Drużyny B, gdzie jej zawodnik odzyskuje piłkę i wybiega z nią w pole gry. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w chwili dotknięcia ziemi w polu punktowym. Drużyna B może wybrać touchback lub rozpocząć grę z miejsca nielegalnego dotknięcia (Przepis 4-1-3-c).
- II. Niedotknięty przez Drużynę B poza strefą neutralną punt, wpada do jej pola punktowego. Piłka dotyka ziemi i następnie (a) Drużyna A lub (b) Drużyna B popełnia przewinienie osobiste. **DECYZJA:** Touchback. Faul piłki martwej po touchbacku. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 (a) na B-35 lub (b) na B-10, po odmierzeniu kary z B-20.
- III. Będący w swoim polu punktowym zawodnik Drużyny B dotyka kopnięcia z akcji, gdy piłka jest w locie. Drużyna A wchodzi w posiadanie piłki w polu punktowym. **DECYZJA:** Przyłożenie dla Drużyny A (Przepisy 6-3-3- oraz 8-2-1-d).

Kopnięcia legalne i nielegalne

ARTYKUŁ 10. a. Kopnięcia legalne to punt, kopnięcie z odbicia lub kopnięcia z miejsca, wykonane zgodnie z przepisami.

b. Kopnięcie powrotne jest nielegalnym kopnięciem i faulem piłki żywej, który powoduje, że piłka staje się martwa (Przepis 2-16-8).

KARA – Dla kopnięcia powrotnego (faul piłki żywej): Pięć jardów z miejsca faulu [S31: KIK].

c. Kopnięcie z akcji wykonane, **gdy całe ciało zawodnika posiadającego i piłka znajdują się, lub były** poza strefą neutralną, jest nielegalnym kopnięciem i faulem piłki żywej, który powoduje, że piłka staje się martwą.

KARA – Dla nielegalnego kopnięcia wykonanego poza strefą neutralną (faul piłki żywej): Pięć jardów z miejsca poprzedniego i strata próby [S31 i S9: KIK].

- d. Zabronione jest użycie jakiegokolwiek przyrządu lub substancji celem oznaczenia miejsca, z którego wykonuje się kopnięcie z miejsca lub celem uniesienia piłki. Jest to faul piłki żywej mający miejsce w chwili snapu.

KARA – Pięć jardów z miejsca poprzedniego [S19: KIK].

Zbicie piłki w polu punktowym drużyny odbierającej

ARTYKUŁ 11. Gdy kopnięcie z akcji, niedotknięte przez Drużynę B po przekroczeniu strefy neutralnej, zostanie zbite w polu punktowym Drużyny B przez zawodnika Drużyny A, ma miejsce naruszenie za nielegalne dotknięcie (Przepis 6-3-2). Miejszem naruszenia jest 20 jard Drużyny B. Jest to specjalny przypadek zbitia piłki w polu punktowym, który nie jest faulem. (AR 6-3-11: I-V; AR 2-12-2: I)

Interpretacje 6-3-11:

- I. Drużyna A snapuje z 50 jarda i punktuje. Kopnięcie jest niedotknięte poza strefą neutralną, gdy A88 sięga ręką nad linią punktową Drużyny B i zbija piłkę z powrotem w pole gry. Piłka opuszcza boisko na B-4. **DECYZJA:** D Nie ma faulu za zbitie w polu punktowym. Nielegalne dotknięcie. Miejszem naruszenia jest B-20. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-20.
- II. Drużyna A snapuje z 50 jarda i punktuje. Kopnięcie jest niedotknięte poza strefą neutralną, gdy A88 sięga ręką nad linią punktową Drużyny B i zbija piłkę z powrotem w pole gry. B22 odzyskuje na B-2 i przebiega do B-12, gdzie A66 powala go ciągnąc za kratkę kasku. **DECYZJA:** Nie ma faulu za zbitie w polu punktowym. Nielegalne dotknięcie. Drużyna B może wybrać karę, która anuluje opcję nielegalnego dotknięcia. W takim wypadku pierwsza i 10 dla Drużyny B na B-27.
- III. Drużyna A snapuje z 50 jarda i punktuje. Kopnięcie jest niedotknięte poza strefą neutralną, gdy A88 sięga ręką nad linią punktową Drużyny B i zbija piłkę z powrotem w pole gry. B22 przepuszcza piłkę na B-2, a następnie A43 odzyskuje na B-6. Gdy piłka była niczyja, B77 trzymał A21 na B-10. **DECYZJA:** Drużyna A może anulować opcję nielegalnego dotknięcia poprzez przyjęcie kary za trzymanie, która odmierzana jest z miejsca poprzedniego **wraz z automatyczną pierwszą próbą**. Procedura po kopnięciu z akcji nie obejmuje faulu B77, gdyż Drużyna B nie będzie następnie wprowadzać piłkę do gry (Przepis 10-2-3).
- IV. Drużyna A snapuje z 50 jarda i punktuje. Podczas kopnięcia B1 ściął przeciwnika na B-25. Drużyna A zbija niedotknięte kopnięcie z pola punktowego, które opuszcza boisko na B-2. **DECYZJA:** Nie ma faulu za zbitie w polu punktowym. Nielegalne dotknięcie. Faul B1 za ścięcie kwalifikuje się do procedury po kopnięciu z akcji (Przepis 10-2-3). Drużyna A przyjmie karę, co anuluje opcję nielegalnego dotknięcia. Kara odmierzana jest z miejsca po kopnięciu z akcji, którym jest B-20, połowa dystansu do pola punktowego. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-10.
- V. Drużyna A snapuje z 50 jarda i punktuje. Kopnięcie jest niedotknięte poza strefą neutralną, gdy A88 sięga ręką nad linią punktową Drużyny B i zbija piłkę z powrotem w pole gry. Piłka opuszcza boisko na B-4. Podczas kopnięcia A55 blokował poniżej pasa. **DECYZJA:** Nie ma faulu za zbitie w polu punktowym. Nielegalne dotknięcie. Miejszem naruszenia jest B-20. Drużyna B może przyjąć karę za blok poniżej pasa, która odmierzana jest B-4 lub z miejsca poprzedniego wraz z powtórzeniem próby. Odrzucając karę Drużyna B otrzyma piłkę w następstwie nielegalnego dotknięcia, mając pierwszą i 10 na B-20.

Zawodnik drużyny kopiącej poza boiskiem

ARTYKUŁ 12. Zawodnik Drużyny A, który podczas akcji z kopnięciem z akcji wyszedł poza boisko, nie może na nie wrócić przed zakończeniem próby. **Wyjątek:** Przepis ten nie dotyczy zawodnika Drużyny A, który został wypchnięty poza boisko, a następnie bez zwłoki próbuje na nie wrócić.

KARA – Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego lub pięć jardów z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B, jeżeli kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną [S19: OBK].

Interpretacja 6-3-12:

- I. Kryjąc punt A88 biegnie blisko linii bocznej, na którą nadepnął, po czym wrócił w boisko i biegnie dalej. A88 powala zawodnika odbierającego punt na B-30. **DECYZJA:** Faul A88 za powrót w boisko podczas akcji z kopnięciem z akcji – 5 jardów kary. Drużyna B może wybrać powtórzenie próby po odmierzeniu kary lub rozpocząć grę z B-35.

Faule drużyny kopiącej

ARTYKUŁ 13. Kary za wszystkie faule drużyny kopiącej, za wyjątkiem utrudniania złapania kopnięcia (Przepis 6-4), popełnione podczas akcji z kopnięciem z akcji (za wyjątkiem prób field goala), w której piłka przekracza strefę neutralną, w myśl przepisów mogą być odmierzone z miejsca poprzedniego jako miejsce zasadnicze wraz z powtórzeniem próby (**Wyjątek:** Opcja kary skutkuje safety za faule w polu punktowym Drużyny A) lub z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B – wybór należy do Drużyny B. (**AR 6-3-13: I-III**)

Interpretacje 6-3-13:

- I. Czwarta i 7 na A-35. Drużyna A punktuje, mając w chwili snapu pięciu cofniętych. Kopnięcie jest częściowo zablokowane i wylatuje poza boisko na A-45. **DECYZJA:** Faul za nielegalną formację. Drużyna B może wybrać pierwszą i 10 na A-40, po odmierzaniu 5 jardów kary z A-45 (miejsce zakończenia akcji) lub odmierzanie kary z miejsca poprzedniego wraz z powtórzeniem czwartej próby na A-30.
- II. Czwarta i 7 na A-35, Drużyna A punktuje, mając w chwili snapu pięciu cofniętych. Kopnięcie jest zablokowane i nie przekracza strefy neutralnej. Piłkę odzyskuje B88 i zatrzymują go na A-28. **DECYZJA:** Drużyna B może odrzucić karę, rozpoczynając grę na A-28 lub wybrać odmierzanie kary z miejsca poprzedniego i powtórzenie próby na A-30.
- III. Czwarta i 7 na A-35, Drużyna A punktuje, mając w chwili snapu pięciu cofniętych. Kopnięcie jest częściowo zablokowane, przekracza strefę neutralną, następnie wraca przed strefę neutralną i opuszcza boisko na A-32. **DECYZJA:** Drużyna B może wybrać pierwszą i 10 na A-27, po odmierzaniu 5 jardów kary z A-32 (miejsce zakończenia akcji) lub odmierzanie z miejsca poprzedniego i powtórzenie próby na A-30.
- IV. Czwarta i 15 na A-5. Punter A88 punktuje piłkę z własnego pola punktowego. Tackle A77 zostaje oflagowany za trzymanie w polu punktowym. Drużyna B kończy akcję powrotną na B-45. **DECYZJA:** Drużyna B ma opcję zatrzymania posiadania po odmierzaniu kary z B-45 lub może wybrać karę skutkującą safety. (Przepis 10-2-4)

Defensywni liniowi podczas akcji z kopnięciem z akcji

ARTYKUŁ 14. a. Gdy Drużyna A w chwili snapu ustawiona jest w formacji do kopnięcia z akcji, jakkolwiek zawodnik Drużyny B, będący wewnątrz jednego jarda od linii wznowienia, musi w chwili snapu znajdować się całkowicie poza ramą ciała snapera. (**AR 6-3-14: I-II**)

- b. Gdy Drużyna A ustawiona jest do kopnięcia z miejsca (field goal lub podwyższenie), zabronione jest, aby trzech lub więcej zawodników Drużyny B, ustawionych ramię w ramię na jej linii wznowienia i wewnątrz strefy wolnego blokowania, w chwili snapu ruszyło razem naprzód celem kontaktu z pojedynczym zawodnikiem Drużyny A. (**AR 6-3-14: III-IV**)

KARA – Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego [S19: IFD].

Interpretacje 6-3-14:

- I. 4/3 na B-25. Drużyna A ustawiona jest w formacji, aby próbować field goala. B50 ustawia się wewnątrz jarda od linii wznowienia i na wysokości dziury pomiędzy snaperem a guardem. Ramię B50 znajduje się na wysokości ramienia snapera „zachodząc” na nie. Kopnięcie jest udane. **DECYZJA:** Faul piłki żywej przez B50. Drużyna A może wybrać 3 punkty i odrzucić karę lub przyjąć karę bez punktów, mając tym samym 1/10 na B-20.
- II. 4/6 na A-24. Drużyna A ustawiona jest w formacji do kopnięcia z akcji i z niej punktuje. B50 ustawiony jest wewnątrz jarda od linii wznowienia i wewnątrz ramy ciała snapera. Punt wytacza się poza boisko na B-40. **DECYZJA:** Faul piłki żywej przez B50. Drużyna A może przyjąć karę, po której będzie 4/1 na A-29 lub odrzucić karę. W drugim wypadku Drużyna B dostanie piłkę, mając 1/10 na B-40.
- III. Czwarta i 7 na B-20. Drużyna A jest ustawiona w formacji do próby field goala. Defensywni liniowi B55, B57 i B78 są ustawieni ramię w ramię. B57 ustawiony jest na wprost prawego guarda A66, a B55 i B78 znajdują się na wysokości dziur sąsiadujących odpowiednio z prawym i lewym ramieniem A66. Po snapie cała trójka rusza razem naprzód. (a) Cała trójka wchodzi celowo w kontakt z A66; (b) B55 i B57 wchodzi w kontakt z A66, ale B78 szedł na prawego tackla ataku lub (c) B57 i B78 blokują A66 a B55 wyskakuje próbując zablokować kopnięcie. **DECYZJA:** (a) Faul – 5 jardów kary. Jeżeli Drużyna A przyjmie karę będąc mieć czwartą i 2 na B-15. (b) i (c) Nie ma faulu. Działanie zawodników B nie było celowym kontaktem przeciwko pojedynczemu zawodnikowi, tym samym ich działanie jest legalne.

- IV. Czwarta i 4 na B-20. Drużyna A jest ustawiona w formacji do próby field goala i ma 5 zawodników cofniętych. Defensywni liniowi B55, B57 i B78 są ustawieni ramię w ramię. B57 ustawiony jest na wprost prawego guarda A66, a B55 i B78 znajdują się na wysokości dziur sąsiadujących odpowiednio z prawym i lewym ramieniem A66. Po snapie cała trójka rusza razem naprzód i wchodzi celowo w kontakt z A66. Zawodnik trzymający łapie snap, podnosi się z ziemi i podaje do uprawnionego A88, który zostaje powalony na B-10. **DECYZJA:** Faul Drużyny A za nieprawidłową formację oraz faul Drużyny B za blok trzech zawodników na jednego liniowego ataku. Faule znoszą się i próba jest powtarzana.

SEKCJA 4. Możliwość złapania kopnięcia

Utrudnianie możliwości złapania

- ARTYKUŁ 1. a. Jeżeli zawodnik drużyny odbierającej jest ustawiony w boisku, w miejscu w którym może złapać wolne kopnięcie lub kopnięcie z akcji, które jest poza strefą neutralną, a także wykonuje próbę złapania, musi otrzymać niezakłóconą możliwość złapania kopnięcia. (**AR 6-3-1: III; AR 6-4-1: V, VI, IX**)
- b. Zawodnik Drużyny A popełnia faul utrudniania, gdy nim zawodnik odbierający dotknie piłki, znajdzie się w strefie wyznaczonej przez ramiona zawodnika odbierającego i wychodzącej jard przed jego ciało. W razie wątpliwości ma miejsce faul za utrudnianie. (**AR 6-4-1: X-XIII**)
- c. Powyższa ochrona ustaje, gdy kopnięcie dotknie ziemi (**Wyjątek:** Wolne kopnięcie, Przepis 6-4-1-f poniżej); gdy dowolny zawodnik Drużyny B dotknie lub przepuści kopnięcie z akcji, które przekroczyło strefę neutralną; gdy dowolny zawodnik Drużyny B dotknie lub przepuści wolne kopnięcie w polu gry lub w polu punktowym. **Wyjątek:** Przepis 6-5-1-b. (**AR 6-4-1: IV**)
- d. Nie ma faulu, gdy utrudnianie potencjalnemu odbierającemu jest następstwem bloku wykonanego przez przeciwnika.
- e. Utrudnianiem możliwości złapania jest kontakt drużyny kopiącej na potencjalnym odbierającym, mający miejsce przed lub równocześnie z chwilą pierwszego dotknięcia piłki przez zawodnika odbierającego (**AR 6-4-1: II, III, VIII**). W razie wątpliwości ma miejsce faul za utrudnianie.
- f. Podczas wolnego kopnięcia, zawodnik drużyny odbierającej w pozycji umożliwiającej mu złapanie wolnego kopnięcia, zachowuje ochronę przewidzianą dla łapania kopnięcia lub złapania bezkontaktowego, bez względu na fakt czy piłka kopnięta jest z podstawki bezpośrednio w górę, czy w ziemię, od której odbija się raz i leci w górę, zachowując się jakby została kopnięta od razu w górę.
- g. Jeżeli kontakt Drużyny A jest uznany za targeting (Przepisy 9-1-3 i 9-1-4) lub inne przewinienie osobiste, które utrudnia zawodnikowi odbierającemu możliwość złapania kopnięcia, może być on zakwalifikowany zarówno jako utrudnianie lub targeting, przewinienie osobiste. 15 jardów kary odmierzane jest z miejsca, gdzie piłka martwa należy po akcji do Drużyny B lub z miejsca faulu. Wybór opcji należy do Drużyny B.

KARA – Faul w polu gry: Piłka dla drużyny odbierającej, pierwsza próba po odmierzeniu 15 jardów kary z miejsca faulu [S33: KCI].

Faul podczas wolnego kopnięcia, popełniony wewnątrz B-20 na zawodniku, który sygnalizował fair catch: Kara odmierzana z B-20 [S33: KCI].

Faul w polu punktowym: Touchback, następnie 15 jardów z miejsca przyznanego.

Dyskwalifikacja w przypadku rażącego przewinienia osobistego [S47: DSQ].

Interpretacje 6-4-1:

- I. Zawodnik Drużyny A łapie wolne kopnięcie tuż obok B25, tym samym uniemożliwiając B25 złapanie piłki. **DECYZJA:** Utrudnianie złapania kopnięcia. Kara 15 jardów z miejsca faulu.
- II. Zawodnik Drużyny B zamierza złapać kopnięcie z akcji, ale zostaje powalony nim doleciała do niego piłka. Mimo to upadając udaje mu się złapać kopnięcie. **DECYZJA:** Utrudnianie złapania kopnięcia. Kara 15 jardów z miejsca faulu. Dyskwalifikacja jeżeli kontakt zawodnika Drużyny A był rażącym przewinieniem osobistym. Jeżeli faul ma miejsce w polu gry, kara odmierzana jest z miejsca faulu i Drużyna B będzie rozpoczynać grę snapem. Jeżeli faul ma miejsce w polu punktowym – touchback i kara odmierzana jest z B-20. Decyzja będzie taka sama gdy kopnięcie zostanie przepuszczone lub miało by miejsce fumble. Podobnie w przypadku nieudanego kopnięcia na bramkę, gdyż Drużyna B dotknęła piłki poza strefą neutralną.

- III. Gdy kopnięcie jest w powietrzu i poza strefą neutralną, A1 stoi lub biegnie pomiędzy piłką a B1. (a) Piłka uderza w A1, gdy B1 jest w pozycji by złapać kopnięcie. (b) B1 próbując złapać kopnięcie wpada w A1. **DECYZJA:** Utrudnianie złapania kopnięcia w obu przypadkach (a) i (b). 15 jardów kary z miejsca faulu.
- IV. Zawodnik Drużyny B próbuje złapać kopnięcie (bez sygnału złapania bezkontaktowego) i przepuszcza piłkę. Następnie dotyka jej przeciwnik, który nie utrudniał możliwości złapania kopnięcia, gdy odbierający był w pozycji do złapania. **DECYZJA:** Nie ma faulu za utrudnianie. Bez sygnału złapania bezkontaktowego, ochrona przed utrudnianiem złapania kopnięcia wygasa, gdy dowolny zawodnik Drużyny B przepuści piłkę.
- V. Będący poza strefą neutralną zawodnik Drużyny A jako pierwszy dotyka lub łapie kopnięcie z akcji. Żaden zawodnik drużyny odbierającej nie byłby w stanie złapać lecącej piłki. **DECYZJA:** Nie ma utrudniania, ale Drużyna A popełnia nielegalne dotknięcie.
- VI. B25 stoi B-35 będąc w pozycji by złapać punt. Podczas lotu piłki w kierunku B25, A88 przebiega bardzo blisko obok B25, zmuszając go przed złapaniem do przesunięcia się. A88 nie wszedł w kontakt z B25 ani nie naruszył strefy jednego jarda przed B25. **DECYZJA:** Faul A88 za utrudnianie możliwości złapania kopnięcia. 15 jardów z miejsca faulu. Mimo, że B25 złapał piłkę, A88 utrudnił możliwość złapania, gdyż wymusił na B25 przesunięcie się z początkowo zajmowanego miejsca.
- VII. B10 sygnalizuje złapanie bezkontaktowe. Próbując złapać kopnięcie przepuszcza piłkę i następnie łapie ją. **DECYZJA:** Jeżeli po przepuszczeniu B10 dalej ma możliwość złapania kopnięcia, musi mu być dana nieutrudniona możliwość ukończenia złapania. Jeżeli B10 złapie przepuszczone kopnięcie, piłka jest martwa w miejscu gdzie dotknął ją po raz pierwszy.
- VIII. Czwarta i 10 na 50 jardzie. B17 znajduje się na B-20, w pozycji umożliwiającej mu złapanie kopnięcia z akcji wykonanego przez Drużynę A. Podczas lotu piłki w głąb pola A37 brutalnie wbiega w B17, nim ten dotknął piłki. A37 nie zwolnił ani w inny sposób nie próbował uniknąć kontaktu z B17. **DECYZJA:** Rażące przewinienie osobiste Drużyny A, utrudnianie możliwości złapania kopnięcia. Kara 15 jardów z miejsca faulu. A37 jest zdyskwalifikowany.
- IX. Czwarta i 10 na 50 jardzie. Drużyna A wykonuje kopnięcie z akcji pod wiatr. Piłka leci w głąb pola ku B-30. B18 ustawiony początkowo na B-20 złapał kopnięcie na B-30, ale wcześniej kierując się ku piłce, musiał obieć A89, który był na B-25. **DECYZJA:** Faul A89 za utrudnianie możliwości złapania kopnięcia. Kara 15 jardów z miejsca faulu, którym jest B-25.
- X. Odbierający B44 znajduje się na B-30 i oczekuje na punt będący w powietrzu. A11 wybiega z linii wznowienia kierując się zgodnie z lotem piłki. Gdy piłka nadlatuje, A11 znajduje się 30 cm dokładnie przed B44. B44 łapie piłkę bez konieczności przesunięcia się lub obecność A11, który nie cofnął się, aby dać przeciwnikowi więcej miejsca, w żaden sposób nie przeszkodziła mu w złapaniu. **DECYZJA:** Faul za utrudnianie złapania kopnięcia. A11 naruszył obszar jednego jarda przed zawodnikiem odbierającym B44. 15 jardów kary
- XI. Odbierający B22 znajduje się B-30 i oczekuje na punt będący w powietrzu. B88 znajduje się w tym czasie trzy jardy przed B22. Biegając za piłką A44 legalnie blokuje B88, wypychając go w B22, w chwili gdy piłka nadlatywała do niego. Piłka odbija się od ramienia B22, po czym Drużyna A odzyskuje na B-25. **DECYZJA:** Piłka Drużyny A, pierwsza i 10 na B-25. Nie ma utrudniania złapania. Działanie A44 skierowane jest na B88, który nie jest ustawiony do złapania, a nie na B22. Tym samym nie uznaje się by A44 utrudnił B22 możliwość złapania. Dotknięcie piłki przez B22 pozwala Drużynie A legalnie odzyskać kopnięcie.
- XII. Czwarta i 5 na A-30. Zawodnik odbierający punt B22 jest w pozycji by złapać kopnięcie na B-30 i nie wykonał sygnału złapania bezkontaktowego. W chwili złapania A88 znajduje się mniej niż jard przed i z boku B22, nie wchodząc z nim w kontakt. Piłka jest złapana na B-30 i B22 zostaje powalony na B-32. Obecność A88 w żaden sposób nie przeszkodziła B22 w złapaniu. **DECYZJA:** Nie ma faulu za utrudnianie. A88 jest bliżej niż jard od łapiącego, ale nie znajduje się bezpośrednio przed nim. Tym samym nie zakłóca możliwości złapania kopnięcia. Pierwsza i 10 dla Drużyny B na B-32.
- XIII. B44 znajduje się na B-25, w pozycji umożliwiającej mu złapanie punta. Gdy piłka znajduje się wysoko w powietrzu i na długo nim znalazła się blisko B44, A88 nadbiega bezpośrednio przed B44 i znajduje się mniej niż jard od niego. Jednak w chwili łapania kopnięcia, A88 nie znajduje się w pobliżu. B44 łapie punt i zostaje powalony. **DECYZJA:** Nie ma faulu. Choć A88 naruszył obszar jednego jarda przed zawodnikiem łapiącym, jest zbyt wcześnie żeby jego działanie kwalifikować jako utrudnianie złapania kopnięcia.

SEKCJA 5. Złapanie bezkontaktowe – fair catch

Piłka martwa w miejscu złapania

- ARTYKUŁ 1. a. Gdy zawodnik Drużyny B wykona złapanie bezkontaktowe fair catch, piłka staje się martwa w miejscu złapania i tam należy do Drużyny B. **Wyjątek:** Gdy zawodnik Drużyny B wykona złapanie bezkontaktowe wolnego kopnięcia przed linią B-20, piłka należy do Drużyny B na jej własnym 20-tym jardzie. Kolejny snap odbywa się z miejsca w połowie odległości pomiędzy liniami wewnętrznymi, chyba że drużyna wprowadzająca piłkę do gry wskaże inne miejsce pomiędzy liniami wewnętrznymi, nim zegar akcji dojdzie do 25 sekund lub przed kolejnym sygnałem gotowości do gry. Gdy zegar akcji osiągnie 25 sekund lub po kolejnym sygnale gotowości do gry, pozycja piłki może być zmieniona po przerwie na żądanie dla dowolnej drużyny, chyba że poprzedza ją faul Drużyny A, bądź miały miejsce faule znoszące się.
- b. Gdy zawodnik Drużyny B wykona prawidłowy sygnał fair catch i następnie przepuszcza piłkę, niezakłócona możliwość złapania wolnego kopnięcia lub kopnięcia z akcji jest dla niego przedłużona, o ile ma on dalej możliwość złapania piłki. Jeżeli piłkę złapie zawodnik, który ją przepuścił (lub inny zawodnik Drużyny B), piłka należy do Drużyny B w miejscu pierwszego dotknięcia przez zawodnika, który wykonał sygnał. Ochrona przestaje obowiązywać, gdy kopnięcie dotknie ziemi. (AR 6-5-1: I-II; AR 6-4-1: VII)
- c. Przepisy złapania bezkontaktowego obowiązują tylko, gdy kopnięcie z akcji przekroczy strefę neutralną lub podczas wolnego kopnięcia.
- d. Celem przepisów złapania bezkontaktowego jest ochrona łapiącego, który poprzez wykonany sygnał fair catch zgadza się, że ani on, ani inny zawodnik jego drużyny, nie będzie przemieszczał piłki po złapaniu. (AR 6-5-5: III)
- e. Po złapaniu piłkę do gry wprowadza drużyna odbierająca, wykonując snap w miejscu złapania. **Wyjątki:** Przepisy 6-5-1-a; 6-5-1-b; 7-1-1-b oraz 8-6-1-b.

Interpretacje 6-5-1:

- I. B1 przepuszcza punt po prawidłowym lub nieprawidłowym sygnale złapania bezkontaktowego. Piłkę łapie B2, który nie wykonał sygnału. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w chwili złapania przez B2 i zostaje ustawiona w miejscu pierwszego dotknięcia przez B1.
- II. B1 stoi jedną nogą poza boiskiem, gdy wykonuje prawidłowy lub nieprawidłowy sygnał złapania bezkontaktowego. Następnie będąc w boisku łapie kopnięcie. **DECYZJA:** Nie ma przepisu, który zabraniałby zawodnikowi drużyny odbierającej wyjść poza boisko. Złapanie w boisku jest legalne, a piłka martwa w miejscu złapania.
- III. Podczas wolnego kopnięcia B21 sygnalizuje złapanie bezkontaktowe na B-5. B21 przepuszcza kopnięcie, ale momentalnie odzyskuje piłkę na B-5. **DECYZJA:** Nie jest to ukończone złapanie bezkontaktowe. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-5.

Zakaz przemieszczania piłki po złapaniu

ARTYKUŁ 2. Gdy zawodnik Drużyny B wykona prawidłowy lub nieprawidłowy sygnał złapania fair catch, żaden zawodnik Drużyny B, który złapie lub odzyska piłkę, nie może zrobić z nią więcej niż dwa kroki w dowolnym kierunku. (AR 6-5-2: I-III)

KARA – Faul piłki martwej, opóźnianie gry. Pięć jardów z miejsca przyznanego [S7 i S21: DOG].

Interpretacje 6-5-2:

- I. B1 sygnalizuje fair catch, następnie B2 przepuszcza kopnięcie, a piłkę łapie lub odzyskuje B1 i zaczyna z nią biec. **DECYZJA:** Z powodu sygnału B1 piłka jest martwa w miejscu złapania lub odzyskania. Dozwolone jest zrobienie 2 kroków tak, aby B1 mógł się zatrzymać lub złapać równowagę. Każdy kolejny krok zrobiony w boisku podlega karze z miejsca złapania lub odzyskania. Jeżeli B1 zostanie powalony, powalenie jest ignorowane, chyba że będzie nosiło znamiona nieuzasadnionej agresywnej gry lub było tak późne, że zawodnik powalający powinien wiedzieć, że nie było zamiaru by biec z piłką. Jeżeli kopnięcie jest złapane przez Drużynę B we własnym polu punktowym, rezultatem akcji jest touchback. Jeżeli B1 zostanie powalony nim wykonał trzeci krok, faul dopełnia tylko powalający.

- II. Drużyna A kopie punt. B1 sygnalizuje fair catch na B-20, po czym celowo pozwala by piłka uderzyła w ziemię. Następnie B2 odzyskuje odbitą piłkę i przebiega do B-35. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w miejscu odzyskania, a bieg z piłką niedozwolony. Kara 5 jardów odmierzana jest z miejsca przyznanego, którym jest miejsce odzyskania. Piłka dla Drużyny B, pierwsza i 10 (Przepis 5-2-7).
- III. B22 odbierający punt wykonuje nieprawidłowy sygnał fair catch w formie szybkiego machnięcia wyciągniętą ręką. Następnie łapie punt na B-35 i dobiega do B-40, gdzie jest powalony. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w miejscu złapania. Faul B22 za opóźnianie gry – 5 jardów kary z miejsca zakończenia akcji. Nie ma faulu za powalenie po sygnale, gdyż biegąc B22 ewidentnie zachowywał się jak zawodnik posiadający piłkę. Pierwsza i 10 dla Drużyny B na B-30.

Złapanie lub odzyskanie po nieprawidłowym sygnale

- ARTYKUŁ 3. a. Złapanie piłki po nieprawidłowym sygnale, nie jest złapaniem bezkontaktowym fair catch i piłka staje martwa w miejscu złapania (**Wyjątek:** Gdy podczas wolnego kopnięcia zawodnik Drużyny B wykona jakiegokolwiek sygnał machnięcia, który nie spełnia kryteriów prawidłowego sygnału złapania bezkontaktowego i następnie złapie piłkę przed linią B-20, piłka należy do Drużyny B na linii B-20). Gdy sygnał następuje po złapaniu lub odzyskaniu, piłka staje się martwa w miejscu, gdzie sygnał został wykonany po raz pierwszy. (**AR 6-5-1: I**)
- b. Nieprawidłowe sygnały poza strefą neutralną odnoszą się jedynie do Drużyny B.
 - c. Nieprawidłowy sygnał poza strefą neutralną możliwy jest tylko, gdy piłka przekroczyła strefę neutralną (Przepis 2-16-7). (**AR 6-5-3: I**)

Interpretacje 6-5-3:

- I. Podczas kopnięcia A1 lub B1 sygnalizuje złapanie bezkontaktowe poza strefą neutralną, ale kopnięcie nie przekracza strefy neutralnej. **DECYZJA:** Ponieważ kopnięcie nie przekroczyło strefy neutralnej, sygnały pozostają bez konsekwencji, a piłka pozostaje żywą (Przepisy 2-8-1-a oraz 4-1-3-g).
- II. Podczas wolnego kopnięcia B17 wykonał nieprawidłowy sygnał złapania bezkontaktowego będąc blisko linii bocznej, następnie przepuszcza piłkę, która wylatuje poza boisko. **DECYZJA:** Piłka dla Drużyny B, pierwsza i 10 na linii wewnętrznej.
- III. Kopnięcie z akcji uderza w ziemię poza strefą neutralną, odbija się wysoko w górę, po czym B1 sygnalizuje złapanie bezkontaktowe. **DECYZJA:** Nieprawidłowy sygnał. Piłka jest martwa w miejscu odzyskania.
- IV. B1 łapie kopnięcie z akcji poza strefą neutralną, a następnie sygnalizuje złapanie bezkontaktowe. **DECYZJA:** Nieprawidłowy sygnał. Piłka jest martwa w miejscu, gdzie sygnał wykonano po raz pierwszy.
- V. Kopnięcie z akcji wykonane przez Drużynę A toczy się po boisku poza strefą neutralną. B17 ostrzega swoją drużynę by nie zbliżali się do piłki poprzez gest machania symbolizujący „odsuńcie się”. **DECYZJA:** Nieprawidłowy sygnał. W myśl przepisów piłka stanie się martwa, gdy któraś drużyna odzyska.
- VI. Gdy wolne kopnięcie jest w locie, B21 wykonuje sygnał machnięcia, który nie spełnia wszystkich wymogów prawidłowego sygnału fair catch. Piłka zostaje złapana przez : (a) B21 na B-5; (b) B44 na B-5. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w chwili złapania. (a) Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-20. (b) Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-5.

Niedozwolony blok lub kontakt

ARTYKUŁ 4. Zawodnik Drużyny B, który wykonał prawidłowy lub nieprawidłowy sygnał fair catch i nie dotknął piłki, do końca danej próby nie może blokować lub faulować przeciwnika. (**AR 6-5-4: I-II**)

KARA – Wolne kopnięcie: Piłka drużyny odbierającej, 10 jardów z miejsca faulu [S40: IBK].

Kopnięcie z akcji: 10 jardów, odmierzane po kopnięciu z akcji [S40: IBK].

Jeżeli faul ma charakter przewinienia osobistego, kara wynosi 15 jardów oraz dyskwalifikacja w przypadku rażącego faulu [S47: DSQ].

Interpretacje 6-5-4:

- I. B1 wykonuje prawidłowy lub nieprawidłowy sygnał fair catch, ale nie dotyka punta. Podczas gdy niedotknięta piłka jest niczyja w polu gry, B1 blokuje przeciwnika (a) w polu gry i poza strefą neutralną; (b) w polu punktowym Drużyny B. **DECYZJA:** (a) Jeżeli kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną i Drużyna B jest w posiadaniu na koniec akcji, jest ona karana 10 jardami z miejsca po kopnięciu z akcji. (b) Safety. Decyzja będzie taka sama w przypadku nieudanego field goala.
- II. B1 sygnalizuje złapanie fair catch na 50 jardzie, ale nie dotyka punta. Piłka toczy się po murawie na B-45, gdy B1 odpycha dłońmi przeciwnika w próbie dostania się do piłki. Piłka została ogłoszona martwą w posiadaniu Drużyny B. **DECYZJA:** Kara 10 jardów, procedura po kopnięciu z akcji. Piłka należy do Drużyny B (Przepis 10-2-3).

Zakaz powalenia lub blokowania

ARTYKUŁ 5. Żaden zawodnik drużyny kopiącej nie może powalić lub blokować przeciwnika, który ukończył złapanie bezkontaktowe fair catch. Ochrona dotyczy tylko zawodnika, który wykonał sygnał złapania fair catch (AR 6-5-5: I i III).

KARA – Faul martwej piłki. Piłka drużyny odbierającej, 15 jardów z miejsca przyznanego [S7 i S38: PF-UNR].

Interpretacje 6-5-5:

- I. B1 i B2 obaj sygnalizują złapanie bezkontaktowe fair catch. B1 przepuszcza kopnięcie, a gdy B2 miał już złapać przepuszczoną piłkę, zostaje złapany i ściągnięty do ziemi przez A1. **DECYZJA:** Nie ma faulu za utrudnianie złapania, ale Drużyna A popełnia faul za trzymanie. Kara 10 jardów z miejsca poprzedniego lub z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B.
- II. B22 wykonuje złapanie bezkontaktowe fair catch i zostaje powalony nim wykonał z piłką więcej niż dwa kroki. **DECYZJA:** Faul zawodnika powalającego. Kara 15 jardów z miejsca przyznanego.
- III. B3 sygnalizuje złapanie bezkontaktowe fair catch, po czym punkt łapie B1. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w chwili i miejscu złapania. B1 nie jest objęty ochroną złapania bezkontaktowego, ale obejmuje go ochrona jak po zakończeniu każdej akcji (Przepis 6-5-1-d).

ROZDZIAŁ 7. Rozpoczęcie akcji i podania

SEKCJA 1. Rozpoczęcie akcji

Rozpoczęcie snapem

ARTYKUŁ 1. a. Piłkę wprowadza się do gry poprzez legalny snap, chyba że przepisy nakazują legalne wolne kopnięcie.

b. Żaden zawodnik nie może wprowadzić piłki do gry, nim zostanie ona ogłoszona gotową do gry (Przepis 4-1-4). (**AR 4-1-4: I-II**)

KARA – [a-b] Faul piłki martwej. Pięć jardów z miejsca przyznanego. [S7 i S19: ISP/IPR]

c. Piłka nie może być wysnapowana w strefie bocznej (Przepis 2-31-6). Jeżeli miejsce rozpoczęcia jakiegokolwiek akcji przypada w strefie bocznej, piłkę należy przenieść do najbliższej linii wewnętrznej.

False start i zmiana ustawienia

ARTYKUŁ 2. a. *Zmiana ustawienia.* Po zgrupowaniu w huddle (Przepis 2-14) lub zmianie ustawienia (Przepis 2-22-1) i nim nastąpi snap, wszyscy zawodnicy Drużyny A muszą całkowicie zatrzymać się na swoich pozycjach i pozostać w bezruchu (bez ruchu stóp, ciała, ramion, głowy) przynajmniej przez jedną pełną sekundę. (**AR 7-1-2: I**)

b. *False start.* Gdy piłka jest gotowa do gry, a zawodnicy ataku na pozycjach do akcji, Drużyna A popełnia false start jeżeli ma miejsce jedno z poniższych:

1. Jakikolwiek ruch symulujący rozpoczęcie akcji, wykonany przez jednego lub kilku zawodników.
2. Snaper przechodzi na inną pozycję.
3. Liniowy ograniczony (Przepis 2-27-4) rusza ręką lub wykonuje inny gwałtowny ruch.

Wyjątki:

- (a) Gdy liniowy Drużyny A, będąc sprowokowanym, reaguje w sposób bezzwłoczny na obecność w strefie neutralnej zawodnika Drużyny B (Przepis 7-1-5-a-2). (**AR 7-1-3: V**)
 - (b) Gdy snaper zdejmie ręce z piłki, pod warunkiem, że nie symuluje to rozpoczęcia akcji (Przepis 7-1-3-a-3).
4. Zawodnik ataku wykonuje przed snapem jakikolwiek szybki, gwałtowny ruch, do których zalicza się między innymi:
 - (a) Liniowy w sposób szybki i gwałtowny porusza w dowolnym kierunku swoją ręką, ramieniem, stopą, głową lub ciałem.
 - (b) Snaper przestawia lub porusza piłkę, porusza swoimi palcami, prostuje ręce, podrywa głowę, rusza ramionami lub tułowiem.
 - (c) Rozgrywający wykonuje szybki, gwałtowny ruch, który symuluje rozpoczęcie akcji.
 - (d) Zawodnik cofnięty symuluje odebranie piłki poprzez szybki, gwałtowny ruch symulujący rozpoczęcie akcji.
 5. Gdy po ogłoszeniu piłki gotową do gry i przed rozpoczęciem akcji, Drużyna A nigdy nie zatrzymała się na jedną sekundę (**AR 7-1-2: IV**). Jest to nielegalna zmiana ustawienia, traktowana jak false start.

Interpretacje 7-1-2:

- I. Po huddle lub zmianie ustawienia wszyscy zawodnicy Drużyny A zatrzymują się i pozostają w bezruchu przez jedną sekundę. Następnie przed snapem dwóch lub więcej zawodników jednocześnie zmienia swoją pozycję. **DECYZJA:** Cała jedenastka zawodników Drużyny A musi ponownie zatrzymać się i pozostać w bezruchu przez jedną sekundę. W przeciwnym wypadku jest to, popełniony w chwili snapu, faul piłki żywej za niedozwoloną zmianę ustawienia. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego (Przepis 2-22-1).
- II. Podczas gdy A1 pozostaje w bezruchu, pozostałych dziesięciu zawodników Drużyny A zmienia swoje ustawienie. Następnie po zatrzymaniu się reszty zawodników, ale przed upływem jednej sekundy A1 zaczyna poruszać się w tył i następuje snap. **DECYZJA:** Jeżeli przed snapem A1 nie pozostał w bezruchu przez jedną sekundę razem z resztą zawodników, w chwili snapu ma miejsce faul piłki martwej za false start. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego.

- III. Wszyscy zawodnicy Drużyny A zatrzymali się na jedną sekundę. Następnie A88 przebiega w stronę linii bocznej i zatrzymuje się, a zawodnik cofnięty A36 zaczyna poruszać się w tył przed upływem jednej sekundy od zatrzymania A88. **DECYZJA:** Nie ma faulu, o ile A36 nie rozpoczął swojego ruchu przed zatrzymaniem A88. W takim wypadku równoczesny ruch dwóch zawodników, jest zmianą ustawienia i ponownie wszyscy zawodnicy Drużyny A, muszą przed snapem pozostać w bezruchu na jedną sekundę (Przepis 2-22-1).
- IV. Drużyna A gra bez huddle (no-huddle) i ustawia się do kolejnej akcji, gdy piłka zostaje ogłoszona gotową do gry. Część zawodników zatrzymała się już na swoich pozycjach, ale przynajmniej jeden jeszcze nie zajął swojego miejsca i porusza się w chwili snapu. **DECYZJA:** Faul piłki martwej – false start. Drużyna A nigdy nie zatrzymała się na sekundę przed snapem. Sędziowie przerywają grę i Drużyna A jest karana pięcioma jardami.
- V. 3/3 na B-40. QB A12 ustawiony w formacji shotgun (a) wykonuje klaśnięcie bez innego ruchu; (b) wykonuje klaśnięcie z dodatkowym wyraźnym wysunięciem dłoni do przodu, które symuluje rozpoczęcie akcji. **DECYZJA:** Przepis 7-1-2-b-4-c stanowi, że false start ma miejsce, gdy rozgrywający wykonuje szybki, gwałtowny ruch, który symuluje rozpoczęcie akcji. (a) Nie ma faulu. (b) False start A12.

Wymagania dla ataku – przed snapem

ARTYKUŁ 3. Każdy z poniższych punktów (a-d) jest faulem piłki martwej. Sędzia powinien natychmiast zagwizdać i przerwać grę. Gdy piłka jest gotowa do gry i nim nastąpi snap:

- a. *Snaper*. Snaper (Przepis 2-27-8):
 - 1. Nie może przejść na inną pozycję oraz żadna część jego ciała nie może znajdować się poza strefą neutralną.
 - 2. Nie może unieść piłki, przesunąć jej poza strefę neutralną bądź symulować rozpoczęcia akcji.
 - 3. Może oderwać dłoń od piłki, ale tylko pod warunkiem, że nie symuluje to rozpoczęcia akcji.
- b. *Znaczniki 9 jardów*.
 - 1. Każdy zmiennik Drużyny A musi znaleźć się w boisku pomiędzy znacznikami 9 jardów. Zawodnik Drużyny A, który brał udział w poprzedniej akcji, musi znaleźć się pomiędzy znacznikami 9 jardów po zakończeniu akcji i przed kolejnym snapem. (**AR 3-3-4: I**)
 - 2. Wszyscy zawodnicy Drużyny A muszą znaleźć się pomiędzy znacznikami 9 jardów po przyznanej przerwie na żądanie, przerwie dla kontuzjowanego zawodnika, przerwie radiowo-telewizyjnej bądź po zakończeniu kwarty.
- c. *Naruszenie strefy neutralnej*. Gdy zawodnik staje się snaperem, żaden inny zawodnik Drużyny A nie może znajdować się w strefie neutralnej lub poza nią. **Wyjątki:** (1) Zmiennicy i zawodnicy opuszczający boisko. (2) Zawodnicy ataku w formacji do kopnięcia z akcji, którzy naruszają strefę neutralną poprzez wskazywanie ręką na przeciwników.
- d. *False start*. Żaden z zawodników Drużyny A nie może popełnić false startu (Przepis 7-1-2-b) bądź wejść w kontakt z przeciwnikiem. (**AR 7-1-3: III**).

KARA – [a-d] Faul piłki martwej. Pięć jardów z miejsca przyznanego [S7 i S19: FST/ENC].

Interpretacje 7-1-3:

- I. A88 znajduje się w pozycji z ręką na ziemi, tuż obok A21, prawidłowo ustawionego jako ostatni na linii wznowienia. Drużyna A zatrzymała się na jedną sekundę, gdy obaj A21 i A88 znajdowali się na opisanych pozycjach. Następnie A21 prawidłowo ustawił się w pozycji zawodnika cofniętego, następnie A88 ustawił się w szerszej pozycji, wciąż na linii. **DECYZJA:** Dozwolone, o ile obaj A21 i A88 są nieruchomo w chwili snapu (Przepisy 2-22-1 oraz 7-1-4).
- II. A88 znajduje się w pozycji liniowego ograniczonego. Tuż obok niego znajduje się A21, prawidłowo ustawiony w skrajnej pozycji na linii wznowienia. Drużyna A zatrzymała się na jedną sekundę, następnie A21 opuszcza linię wznowienia i przemieszcza się na pozycję zawodnika cofniętego, a A88 ustawił się w szerszej pozycji, wciąż będąc na linii. **DECYZJA:** A88 może podnieść się z pozycji trzy punktowej, ponieważ teraz to on był w pozycji skrajnej na linii wznowienia. Drużyna A wciąż musi zatrzymać się na jedną sekundę by prawidłowo rozpocząć akcję (Przepis 7-1-4).

- III. B71 przekracza strefę neutralną i wchodzi w obszar zawodników cofniętych Drużyny A nie prowokując reakcji żadnego zawodnika. A23 będący prawidłowo w pozycji zawodnika cofniętego, celowo rusza do kontaktu z B71. **DECYZJA:** False start Drużyny A. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego.
- IV. Snaper A1, przed rozpoczęciem ruchu piłki w tył do snapu, unosi lub przesuwa piłkę do przodu. B2 zbija piłkę, powodując że ta turla się niczyja i B3 odzyskuje. **DECYZJA:** Faul Drużyny A za nieprawidłowy snap – piłka pozostaje martwa. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego (Przepis 4-1-1).
- V. Liniowy ograniczony A66, będący pomiędzy snaperem a zawodnikiem skrajnym na linii lub liniowy ograniczony A72 będący w skrajnej pozycji na linii:
1. Momentalnie odrywa rękę od ziemi będąc sprowokowanym przez B1, który znajduje się w strefie neutralnej. **DECYZJA:** Natychmiastowy gwizdek. Faul piłki martwej Drużyny B – offside. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego.
 2. Odrywa rękę od ziemi reagując na ruszającego naprzód B1, który (a) nie wszedł w strefę neutralną lub (b) wszedł w strefę neutralną, ale nie prowokując pozycji A66 lub A72. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) natychmiastowy gwizdek. Faul piłki martwej Drużyny A – false start. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego.
- UWAGA: Przed snapem zawodnik Drużyny B, który wejdzie do strefy neutralnej może sprowokować maksymalnie trzech liniowych Drużyny A. Jeżeli zawodnik B wchodzi w strefę neutralną naprzeciw liniowego A, wtedy ten liniowy i dwaj liniowi z nim sąsiadujący (po jednym z każdej strony) uznawani są za sprowokowanych. Jeżeli zawodnik Drużyny B wchodzi w strefę neutralną naprzeciw „dziury” pomiędzy dwoma liniowymi Drużyny A, tylko ci dwaj liniowi uznawani są za sprowokowanych.*
- VI. A80 ustawiony w pozycji skrajnego liniowego nieograniczonego lub w pozycji zawodnika cofniętego, myli komendy rozpoczęcia akcji i wykonuje przypadkowy ruch, który nie jest gwałtowny i nagły ani nie symuluje rozpoczęcia akcji. **DECYZJA:** Brak faulu Drużyny A.

Wymagania dla ataku – w chwili snapu

ARTYKUŁ 4. Każdy z poniższych punktów (a-c) jest faulem piłki żywej i akcja może być kontynuowana.

- a. *Formacja.* W chwili snapu Drużyna A musi być ustawiona w formacji, spełniającej następujące wymagania:
1. Wszyscy zawodnicy muszą być w boisku.
 2. Wszyscy zawodnicy muszą być ustawieni jako liniowi bądź zawodnicy cofnięci (Przepis 2-27-4). **(AR 7-1-4: IX)**
 3. Przynajmniej pięciu liniowych musi posiadać numery z przedziału 50-79. Wyjątek: Gdy snap będzie wykonany z formacji do kopnięcia z akcji (**Wyjątek:** Gdy snap następuje w formacji do kopnięcia z akcji, punkt 5 poniżej).
 4. Maksymalnie 4 zawodników może być w pozycji cofniętej.
 5. Drużyna A może mieć mniej niż pięciu liniowych z numerami z przedziału 50-79, gdy ustawia się w formacji do kopnięcia z akcji (Przepis 2-16-10), spełniając następujące wymagania:
 - (a) Wszyscy liniowi bez numerów z przedziału 50-79, będący na pozycjach nieuprawnionych do złapania, stają się wyjątkami od numeracji z chwilą gdy zawodnik staje się snaperem.
 - (b) Wszyscy zawodnicy będący wyjątkami od numeracji, muszą znajdować się na linii i nie mogą być w pozycjach skrajnych na końcu linii. W przeciwnym wypadku Drużyna A popełnia faul nieprawidłowej formacji.
 - (c) Wszyscy zawodnicy będący wyjątkami od numeracji, utrzymują ten status przez całą próbę, jednocześnie pozostając nieuprawnionymi do złapania, chyba że zyskają uprawnienie na podstawie Przepisu 7-3-5 (podanie do przodu dotknięte przez sędziego lub zawodnika Drużyny B).
- Powyższe warunki (punkty 5a-5c) przestają obowiązywać, jeżeli przed snapem nastąpi koniec kwarty bądź zostanie ogłoszona przerwa dla drużyny lub sędziowska.

b. Zawodnik w ruchu.

1. W ruchu może znajdować się wyłącznie jeden zawodnik cofnięty pod warunkiem, że jego ruch nie odbywa się w stronę linii punktowej przeciwnika. **(AR 7-1-4: X)**
2. Zawodnik będący liniowym nie może być w ruchu, chyba że najpierw stał się zawodnikiem cofniętym poprzez całkowite zatrzymanie się w pozycji cofniętej.
3. Zawodnik będący w ruchu w chwili snapu, nie może naruszyć przepisu jednosekundowego zatrzymania, tzn. nie może rozpocząć swojego ruchu przed zakończeniem jakiejkolwiek zmiany ustawienia (Przepis 2-22-1-c).

c. Niedozwolona zmiana ustawienia. W chwili snapu Drużyna A nie może wykonywać niedozwolonej zmiany ustawienia (Przepis 7-1-2-a). **(AR 7-1-3: I-II)**

KARA – [a-c] Faul piłki żywej: pięć jardów z miejsca poprzedniego. [S19 lub S20: ILF/ILM/ISH] Faule piłki żywej w chwili snapu lub po jego rozpoczęciu podczas akcji z kopnięciem z akcji (za wyjątkiem field goali): pięć jardów z miejsca poprzedniego lub jeżeli kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną, pięć jardów z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B.

Interpretacje 7-1-4:

- I. A30 ustawiony prawidłowo jako zawodnik cofnięty, zaczyna poruszać się równolegle do linii wznowienia. Po chwili odwraca się ku linii wznowienia i kontynuuje swój ruch krokiem dostawnym, równolegle do linii wznowienia. W chwili snapu A30 jest lekko pochylony do przodu i wciąż w ruchu krokiem dostawnym lub drepcze w miejscu. **DECYZJA:** Dozwolone.
- II. A30 ustawiony prawidłowo jako zawodnik cofnięty, zaczyna poruszać się równolegle do linii wznowienia. Po chwili odwraca się ku linii wznowienia i kontynuuje swój ruch krokiem dostawnym, równolegle do linii wznowienia. W chwili snapu A30 jest wciąż przed strefą neutralną, a jego tułów porusza się naprzód lub jego ruch krokiem dostawnym zboczył w kierunku linii wznowienia. **DECYZJA:** Faul piłki żywej w chwili snapu – nieprawidłowy ruch. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego.
- III. W chwili snapu formacja Drużyny A składa się z 10 zawodników. Na linii znajduje się pięciu zawodników o numerach z przedziału 50-79 oraz jeden o numerze 82. Czterech zawodników znajduje się w pozycji cofniętej. **DECYZJA:** Formacja jest prawidłowa ponieważ Drużyna A ma nie więcej niż 4 zawodników w pozycji cofniętej oraz wymaganą ilość zawodników z numerami w przedziale 50-79.
- IV. Czwarta i 8. Drużyna A wysyła na boisko dwóch zmienników o numerach 21 i 33. Zawodnicy ci mają stanowić wyjątek od wymaganej numeracji i ustawiają się prawidłowo na linii, pomiędzy skrajnymi liniowymi. Drużyna A snapuje będąc w formacji do kopnięcia z akcji, a jej zawodnik będący 15 jardów od linii wznowienia wykonuje legalne podanie w przód, które z 10 jardowym zyskiem łapie uprawniony odbierający. **DECYZJA:** Dozwolona akcja. Decyzja będzie taka sama w przypadku rozegrania tej akcji z formacji do kopnięcia na bramkę.
- V. A33 zajmuje pozycję na linii wznowienia jako „wyjątek od numeracji”, obok A88 będącego skrajnym liniowym. Przed snapem A88 przechodzi w pozycję zawodnika cofniętego, a następnie po drugiej stronie formacji zawodnik cofnięty zajmuje pozycję na linii. **DECYZJA:** Nielegalna formacja. Ponieważ A33 jest wyjątkiem od wymaganej numeracji, nie może być skrajnym liniowym. Faul piłki żywej, 5 jardów kary z miejsca poprzedniego.
- VI. A33 zajmuje pozycję na linii wznowienia jako „wyjątek od numeracji”, na lewo od snapera A85, który jest skrajnym liniowym. Pozostali zawodnicy Drużyny A będący na linii, ustawieni są na lewo od A33. Po jednosekundowym zatrzymaniu pozostali liniowi, za wyjątkiem A33 i A85, przechodzą na prawą stronę snapera A85, tym samym pozostawiając A33 jako skrajnego liniowego. **DECYZJA:** Jeżeli w chwili snapu A33 będzie znajdował się w pozycji skrajnego liniowego, jest to faul za nielegalną formację. W chwili snapu A33 nie może legalnie znajdować się na pozycji skrajnego liniowego. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego.

- VII. Na B-45 Drużyna A ustawia się w formacji, w której A88 jest ostatnim zawodnikiem na linii po prawej stronie i jednocześnie snaperem. Po jego lewej stronie stoją kolejno liniowi z numerami 56, 63, 72, 22, 79 oraz 25. Czterech zawodników jest cofniętych. A44 ustawiony jest dokładnie 10 jardów za snaperem, a pozostali cofnięci stoją na lewo i kilka jardów przed strefą neutralną. Nie ma nikogo, kto miałby trzymać piłkę do kopnięcia z miejsca. Po snapie A44 rzuca podanie do snapera A88, który zdobywa przyłożenie. Akcja miała miejsce (a) w 1-szej lub 2-giej próbie; (b) w 3-ciej lub 4-tej próbie. **DECYZJA:** Ponieważ tylko czterech zawodników miało numery z przedziału 50-79, legalność akcji zależy czy Drużyna A była w formacji do kopnięcia z akcji. Jednym z wymagań dla tej formacji jest „próba kopnięcia jest oczywista”. (a) Nielegalna formacja – w 1-szej lub 2-giej próbie próba kopnięcia jest mało prawdopodobna, więc próba kopnięcia nie jest oczywista. (b) Legalna akcja – przyłożenie. W 3-ciej i 4-tej próbie kopnięcie jest bardziej prawdopodobne (Przepis 2-16-10).
- VIII. **W czwartej próbie** Drużyna A ustawia się w formacji, w której A11 znajduje się 10 jardów dokładnie za snaperem. Pozostałych trzech cofniętych ustawionych jest szeroko i poza strefą tackli. Tylko czterech liniowych Drużyny A ma numery z przedziału 50-79. W takim ustawieniu A11 odbiera podanie w tył od snapera. **DECYZJA:** Legalna formacja, która jest formacją do kopnięcia z akcji. Drużyna A może ustawić wszystkich cofniętych po tej stronie boiska, gdzie kopacz zamierza kopnąć (Przepis 2-16-10).
- IX. Drużyna A ustawia się mając sześciu zawodników na linii, z czego pięciu z numerami z przedziału 50-79. Siódmy zawodnik A88 ustawiony jest typowo jako skrajny, ale w pozycji, w której stopy i linia ramion znajdują się pod kątem 45 stopni do linii wznowienia. Pozostałą czwórkę ustawiła się wyraźnie na pozycjach cofniętych. W takim ustawieniu Drużyna A snapuje. **DECYZJA:** Faul piłki żywej – nielegalna formacja. Każdy zawodnik Drużyny A musi być ustawiony jako liniowy lub cofnięty, a A88 nie spełnia kryteriów dla żadnej z tych pozycji.
- X. A30 ustawiony legalnie jako cofnięty rozpoczyna ruch do przodu, ku linii punktowej przeciwnika. Jard przed linią wznowienia skręca bez zatrzymania i porusza się ku linii bocznej, równolegle do linii wznowienia. W chwili snapu A30 wciąż jest w ruchu jeden jard przed linią wznowienia. **DECYZJA:** Legalna zagrywka.

Wymagania dla obrony

ARTYKUŁ 5. Wymagania dla obrony są następujące:

- a. Każdy z poniższych punktów (1-5) jest faulem piłki martwej. Sędzia powinien natychmiast zagwizdać i przerwać grę. Gdy piłka jest gotowa do gry i nim nastąpi snap:
1. Żaden zawodnik nie może dotknąć piłki za wyjątkiem, gdy zostanie ona poruszona w sposób niedozwolony jak definiuje to Przepis 7-1-3-a-1. Żaden zawodnik nie może także dotknąć przeciwnika lub w jakikolwiek inny sposób naruszyć jego pozycję. **(AR 7-1-5: I-II)**
 2. Żaden zawodnik nie może wejść w strefę neutralną prowokując i powodując tym samym bezzwłoczną reakcję liniowego ataku bądź popełnić faul za offside piłki martwej (Przepis 2-18-2 oraz 7-1-2-b-3 Wyjątki). **(AR 7-1-3: V; AR 7-1-5: III)**
 3. Żaden zawodnik nie może przekroczyć strefy neutralnej i bez kontaktu z przeciwnikiem, kontynuować bieg na zawodnika cofniętego.
- KARA – [1-3] Faul piłki martwej, offside. Pięć jardów z miejsca przyznanego [S18: DOF].**
4. Żaden zawodnik ustawiony w nieruchomej pozycji wewnątrz jednego jard od linii wznowienia nie może wykonywać szybkich, gwałtownych ruchów, które nie należą do normalnych ruchów zawodnika defensywnego. **(AR 7-1-5: IV)**
 5. **Żadna osoba podlegająca przepisom** nie może używać słów lub sygnałów, zakłócających przeciwnikowi przygotowania do wprowadzenia piłki do gry. **Żadna osoba podlegająca przepisom** nie może używać defensywnych sygnałów, które symulują brzmienie lub ciąg sygnałów ataku do rozpoczęcia akcji bądź w inny sposób zakłócają je. **(AR 7-1-5: V)**

KARA – [4-5] Faul piłki martwej, opóźnianie gry. Pięć jardów z miejsca przyznanego [S21: DOD].

- b. Gdy rozpoczyna się snap:
1. Żaden zawodnik nie może znajdować się w chwili snapu w strefie neutralnej lub poza nią.
 2. Wszyscy zawodnicy muszą znajdować się w boisku.

KARA – Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego [S18: DOF].

Interpretacje 7-1-5:

- I. Snaper A1 unosi piłkę przed podaniem jej w tył. B2 wybija piłkę z rąk snapera i B3 odzyskuje. **DECYZJA:** Faul piłki martwej Drużyny A – nieprawidłowy snap. Piłka pozostaje martwa ponieważ nie została prawidłowo wprowadzona do gry. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego. Piłkę zachowuje Drużyna A.
- II. Snaper A1 prawidłowo rozpoczyna snap, ale B2 wybija piłkę z jego rąk nim snap został ukończony. B3 odzyskuje piłkę. **DECYZJA:** Faul Drużyny B, piłka pozostaje martwa. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego. Drużyna B nie może dotknąć piłki do czasu jej wysnapowania. Piłkę zachowuje Drużyna A.
- III. Przed snapem zawodnik Drużyny B przekracza strefę neutralną bez kontaktu z przeciwnikiem i będąc za liniowymi Drużyny A, kontynuuje naprzód na rozgrywającego lub kopacza. **DECYZJA:** Jeżeli zawodnik Drużyny B znajduje się po ofensywnej stronie strefy neutralnej i będąc za liniowymi ataku kontynuuje swój ruch w kierunku rozgrywającego lub kopacza, narusza on formację Drużyny A. Faul piłki martwej - offside, kara 5 jardów z miejsca przyznanego.
- IV. Linebacker B56 jest w nieruchomej pozycji wewnątrz jednego jarda od strefy neutralnej. Gdy atak wywołuje swoje komendy do snapu, B56 symuluje ruszenie w kierunku linii, aby celowo wywołać false start ataku. **DECYZJA:** Faul piłki martwej Drużyny B – opóźnianie gry. Kara 5 jardów z miejsca przyznanego.

V. 3/2 @ B-45. Drużyna A ustawiona w formacji i snap jest możliwy w każdej chwili. QB jest w formacji shotgun i używa klaskania jako sygnału do rozpoczęcia. (a) Członek składu Drużyny B; lub (b) członek ekipy trenerskiej Drużyny B klaszcze, powodując false start skrzydłowego Drużyny A lub rozpoczęcie snapu przez snapera. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) faul piłki martwej, opóźnianie gry za sygnały zakłócające [S21]. 1/10 @ B-40 dla Drużyny A. Zgodnie z przepisami żadna osoba podlegająca przepisom nie może używać sygnałów defensywnych, które symulują brzmienie lub ciąg sygnałów ataku do rozpoczęcia akcji bądź w inny sposób zakłócają je. Przepis ten obejmuje członków składu i trenerów, którzy klaszcząc tuż przed snapem, mogą wywołać false start.

Przekazanie piłki do przodu

ARTYKUŁ 6. Żaden zawodnik nie może przekazać piłki do przodu za wyjątkiem poniższych sytuacji podczas akcji rozpoczętej snapem:

- a. Zawodnik cofnięty Drużyny A może przekazać piłkę do przodu innemu cofniętemu, o ile obaj w chwili przekazania znajdują się przed strefą neutralną, a zawodnik przekazujący piłkę do przodu, posiadając piłkę, nie był całym swoim ciałem poza strefą neutralną.
- b. Zawodnik cofnięty Drużyny A, który znajduje się przed linią wznowienia, może przekazać piłkę do przodu zawodnikowi ataku, który w chwili snapu był na linii, o ile zawodnik ten opuścił swoją pozycję na linii poprzez ruch obu stóp, w wyniku którego zwrócił się ku własnej linii punktowej, a dostając piłkę znajduje się przynajmniej dwa jardy od swojej linii wznowienia. (**AR 7-1-6: I**)

KARA – Pięć jardów z miejsca faulu, dodatkowo strata próby, jeżeli podczas akcji rozpoczętej snapem faul popełniła Drużyna A przed zmianą drużynowego posiadania. [S35 oraz S9: IFH]

Interpretacja 7-1-6:

- I. Drużyna A ustawiona jest w niesymetrycznej formacji o kształcie „T”. Uprawniony odbierający A83 ustawiony jest na swojej linii wznowienia, w pozycji skrajnego liniowego i sąsiadując ze snaperem. Rozgrywający A10 odbiera snap z ręki do ręki i od razu przekazuje piłkę do A83. **DECYZJA:** Jeżeli ruch piłki odbywa się do przodu i opuściła ona dłonie A10 nim dotknął jej A83, jest to legalne podanie w przód. A83 może odwrócić się wystarczająco, aby otrzymać podanie w tył lub przekazanie piłki w tył (legalne). Jeżeli przekazanie ma miejsce tuż po snapie, jest mało prawdopodobne by A83 miał czas by spełnić wymogi odwrócenia się i zajęcia pozycji dwa jardy przed linią wznowienia.

Piłka niczyja pozostawiona celowo za snaperem

ARTYKUŁ 7. Zawodnik Drużyny A nie może przemieszczać piłki, którą celowo uczyniono niczyją, poprzez pozostawienie w pobliżu snapera.

KARA – Pięć jardów z miejsca poprzedniego i strata próby [S19 i S9: IPR].

SEKCJA 2. Podanie w tył i fumble

Podanie w tył

ARTYKUŁ 1. Zawodnik posiadający piłkę może w każdym momencie przekazać lub podać ją w tył, za wyjątkiem celowego rzucenia piłki do tyłu i poza boisko, aby zatrzymać zegar.

KARA – Pięć jardów z miejsca faulu; dodatkowo strata próby, jeżeli faul popełniła Drużyna A przed zmianą drużynowego posiadania podczas akcji rozpoczętej snapem (AR 3-4-3: III) [S35 oraz S9: IBP].

Złapanie lub odzyskanie

ARTYKUŁ 2. a Podanie w tył lub fumble może zostać złapane lub odzyskane przez dowolnego zawodnika w boisku, a piłka pozostaje w grze. **(AR 2-23-1: I)**

Wyjątki:

1. Przepis 8-3-2-d-5 (fumble Drużyny A podczas podwyższenia).
 2. Piłka staje się martwa, gdy podczas czwartej próby i przed zmianą drużynowego posiadania, fumble Drużyny A jest złapane lub odzyskane przez zawodnika Drużyny A innego niż ten, który piłkę stracił. Jeżeli złapanie lub odzyskanie ma miejsce naprzód względem miejsca fumble, piłka wraca w miejsce fumble. Jeżeli złapanie lub odzyskanie ma miejsce w tyle względem miejsca fumble, piłka pozostaje na miejscu złapania lub odzyskania.
- b. Piłka staje się martwa i należy do drużyny będącej jako ostatnia w posiadaniu, jeżeli podanie w tył lub fumble jest jednocześnie złapane lub odzyskane przez zawodników obu drużyn. **Wyjątek:** Przepis 7-2-2-a Wyjątki.

Snap odebrany przez liniowego

ARTYKUŁ 3. Żaden liniowy ataku nie może odebrać snapu z ręki do ręki.

KARA – Faul piłki żywej. Pięć jardów z miejsca poprzedniego [S19: IPR].

Piłka poza boiskiem

ARTYKUŁ 4. a. *Podanie w tył.* Gdy podanie w tył opuszcza boisko w polu gry, piłka należy do drużyny podającej w miejscu opuszczenia boiska.

b. *Fumble.* Gdy piłka po fumble opuszcza boisko w polu gry:

1. Naprzód względem miejsca fumble – piłka należy do drużyny będącej jako ostatnia w posiadaniu w miejscu fumble (Przepis 3-3-2-e-2).
2. Przed miejscem fumble – piłka należy do drużyny będącej jako ostatnia w posiadaniu w miejscu, gdzie piłka opuściła boisko.

c. *W polu punktowym.* Gdy podanie w tył lub fumble opuszcza boisko w polu punktowym, zależnie od odpowiedzialności za piłkę i nadanego jej impetu, rezultatem akcji jest safety lub touchback (Przepisy 8-5-1, 8-6-1 oraz 8-7). **(AR 7-2-4: I; AR 8-6-1: I; AR 8-7-2: I)**

Interpretacja 7-2-4:

- I. B20 przechwytuje legalne podanie do przodu: (a) w swoim polu punktowym; (b) na B-3 i rozpędzony wbiega w swoje pole punktowe; (c) w polu gry i sam wbiega w swoje pole punktowe (brak wpływu rozpędu). W każdym z powyższych przypadków B20 stracił piłkę w polu punktowym, a ta turla się naprzód i wychodzi poza boisko na B-2. **DECYZJA:** Piłka należy do Drużyny B w miejscu fumble (pole punktowe Drużyny B). (a) Touchback. (b) Piłka dla B na B-3. (c) Safety (Przepisy 8-5-1 oraz 8-6-1).
- II. A1 fumble w drugiej próbie. Piłka uderza w ziemię i odbija się w powietrze. B2 chwyta piłkę będąc w powietrzu i łąduje z nią poza boiskiem (a) naprzód względem miejsca fumble; (b) przed miejscem fumble. **DECYZJA:** (a) Piłka Drużyny A w miejscu fumble. (b) Piłka Drużyny A w miejscu, gdzie piłka przekroczyła linię boczną (Przepis 4-2-4-d oraz 7-2-4).
- III. Czwarta i 3 na B-7. A20 fumble na B-5. Piłka toczy się po murawie i na B-3 zostaje zbита przez B40 w kierunku linii końcowej Drużyny B. A23 odzyskuje piłkę w polu punktowym. **DECYZJA:** Safety, Drużyna A zdobywa 2 punkty. AR 8-5-1: XI.

Piłka w spoczynku

ARTYKUŁ 5. Gdy podanie w tył lub piłka po fumble zatrzyma się w boisku w bezruchu i żaden zawodnik nie próbuje jej odzyskać, piłka staje się martwa oraz:

- Jeżeli piłka znajduje się naprzód względem miejsca podania lub fumble – piłka należy do drużyny, która fumblowała lub podawała w miejscu fumble lub wykonania podania.
- Jeżeli piłka znajduje się przed miejscem podania lub fumble – piłka należy do drużyny, która fumblowała lub podawała w miejscu, gdzie stała się martwa.

SEKCJA 3. Podanie do przodu**Legalne podanie do przodu**

ARTYKUŁ 1. Drużyna A może wykonać jedno podanie do przodu w każdej próbie rozpoczętej snapem, ale przed zmianą drużynowego posiadania i pod warunkiem, że podanie jest wykonane z punktu będącego w strefie neutralnej lub przed nią. **(AR 7-3-1: I-II)**

Interpretacje 7-3-1:

- 1/10 @ A-25. QB A12 jest ustawiony w formacji shotgun, a slot A80 po szerszej stronie boiska. Przed snapem A80 zaczyna przebiegać w poprzek formacji ku A12. W chwili snapu A80 biegnie ku A12, grając akcją jet sweep. A12 podrzuca piłkę w powietrze i A80: (a) chwyta piłkę przebiegając przed A12, po czym skręca naprzód i wybiega poza boisko na A-40; lub (b) przepuszcza piłkę (muff) i ta spada na ziemię. **DECYZJA:** Krótkie podrzucenie piłki przez A12 traktowane jest legalne podanie do przodu, chyba że piłka jest wyraźnie i ewidentnie rzucona w tył: (a) Złapane podanie do przodu przez A80 i dalszy bieg przynoszą ofensywie pierwszą próbę. (b) Gdy piłka dotyka ziemi, jest to niekompletne podanie do przodu i akcja jest zakończona.
- 1/10 @ A-25. QB A12 jest ustawiony w formacji shotgun, a slot A80 po szerszej stronie boiska. Przed snapem A80 zaczyna przebiegać w poprzek formacji ku A12. W chwili snapu A80 biegnie ku A12, grając akcją jet sweep. A12 podrzuca piłkę w powietrze, ale jest to zmyłka jet sweep, w której A80 przebiega dalej bez dotknięcia piłki. A12 sam łapie piłkę, po czym: (a) biegnie do przodu i wybiega poza boisko na A-40; lub (b) rzuca podanie do przodu do A88, który łapie i jest od razu powalony na A-40. **DECYZJA:** Krótkie podrzucenie piłki przez A12 traktowane jest legalne podanie do przodu, chyba że piłka jest wyraźnie i ewidentnie rzucona w tył: (a) Złapanie podania do przodu przez samego A12 jest legalne i dalszy bieg przynosi ofensywie pierwszą próbę. (b) Złapanie podania do przodu przez samego A12 jest legalne, ale podanie rzucone do A88 jest drugim podaniem do przodu w jednej próbie i tym samym nielegalnym podaniem do przodu zgodnie z Przepis 7-3-2-d.

Nielegalne podania do przodu

ARTYKUŁ 2. Podanie do przodu jest nielegalne, gdy:

- Jest rzucone przez zawodnika Drużyny A, którego całe ciało znajduje się poza strefą neutralną w chwili wyrzucenia piłki.
- Jest rzucone przez zawodnika Drużyny B.
- Jest rzucone po zmianie drużynowego posiadania w trakcie próby.
- Jest to drugie podanie do przodu w trakcie tej samej próby. **(AR 7-3-1: II)**
- Jest rzucone ze strefy neutralnej lub z przed strefy neutralnej, gdy całe ciało zawodnika posiadającego i piłka znalazły się uprzednio poza strefą neutralną.

KARA – [a-e] Pięć jardów z miejsca faulu, dodatkowo strata próby, jeżeli w próbie rozpoczętej snapem faul popełniła Drużyna A przed drużynową zmianą posiadania (AR 3-4-3: IV; AR 7-3-2: II). [S35 i S9: IFP]

- Podający do przodu w celu zatrzymania zegara, rzuca piłkę prosto w ziemię, gdy (1) piłka wcześniej dotknęła ziemi lub (2) nie bezpośrednio po objęciu kontroli nad piłką.
- Podający do przodu w celu zatrzymania zegara, rzuca do przodu w obszar boiska, w którym nie ma żadnego zawodnika Drużyny A uprawnionego do złapania. **(AR 7-3-2: II-VII)**

- h. Podający do przodu w celu uniknięcia straty jardów, rzuca do przodu w obszar boiska, w którym nie ma żadnego zawodnika Drużyny A uprawnionego do złapania. (**AR 7-3-2: I**)

Wyjątek: Nie ma faulu, jeżeli podający do przodu wyszedł poza strefę tackli i następnie rzuci piłkę tak, że przekroczy lub wyląduje poza strefą neutralną lub strefą neutralną przedłużoną (Przepis 2-19-3) lub przekroczyła by strefę neutralną, gdyby nie dotknięcie piłki przez Drużynę B (**AR 7-3-2: VIII-X, XIII**). Wyjątek ten dotyczy wyłącznie zawodnika, który odebrał snap lub będące jego efektem podanie w tył i do chwili rzucenia podania do przodu, nie przekazał posiadania innemu zawodnikowi.

KARA – [f-h] Strata próby w miejscu faulu [S36 oraz S9: ING].

Interpretacje 7-3-2:

- I. Rozgrywający A10, który znajduje się w strefie tackli, próbując uniknąć straty jardów, celowo rzuca desperackie podanie w przód. Podanie upada na ziemię jako niekompletne w strefie, w której nie było żadnego uprawnionego odbierającego Drużyny A. **DECYZJA:** Nielegalne podanie celem uniknięcia straty jardów. Karą jest strata próby w miejscu faulu. Zegar rusza na snap (Przepis 3-3-2-d-4), chyba że w zastosowaniu jest Przepis 3-4-4.
- II. Końcówka połowy, gdy na zegarze pozostaje więcej niż jedna minuta. A10 nie jest w stanie zlokalizować żadnego „otwartego” odbierającego. Aby zatrzymać zegar A10 rzuca podanie w przód, a piłka upada na ziemię w strefie, gdzie nie było żadnego uprawnionego odbierającego Drużyny A. **DECYZJA:** Nielegalne podanie w przód. Kara – strata próby w miejscu faulu. Zegar rusza na sygnał gotowości do gry (Przepisy 3-3-2-e-14 oraz 3-4-3).
- III. Trzecia próba blisko końca połowy. A4 potencjalny holder przepuszcza snap i on sam lub potencjalny kopacz A3 odzyskuje piłkę i natychmiastowo rzuca piłkę do przodu w ziemię. **DECYZJA:** Nielegalne podanie do przodu. Nie jest to dozwolona forma zatrzymania zegara. Strata próby w miejscu faulu. Drużyna B ma opcję odjęcia 10 sekund (Przepis 3-4-4). W przypadku odjęcia 10 sekund, zegar rusza na sygnał gotowości do gry (Przepisy 3-3-2-e-14 oraz 3-4-3).
- IV. Wysnapowana piłka przelatuje nad głową rozgrywającego A12, który był ustawiony w formacji „shotgun”. A12 odzyskuje piłkę i natychmiastowo rzuca piłkę do przodu w ziemię. **DECYZJA:** Nielegalne podanie do przodu. Nie jest to dozwolona forma zatrzymania zegara. Strata próby w miejscu faulu. Zegar rusza na sygnał gotowości do gry (Przepisy 3-3-2-e-14 oraz 3-4-3).
- V. Trzecia próba blisko końca połowy. A1 przepuszcza snap, następnie piłkę łapie sam A1 lub A4 i natychmiastowo rzuca piłkę do przodu w ziemię. **DECYZJA:** Dozwolona akcja
- VI. Trzecia próba blisko końca połowy. Ustawiony 7 jardów za snaperem A1 łapie snap i natychmiastowo rzuca piłkę do przodu w ziemię. **DECYZJA:** Dozwolona akcja.
- VII. Do końca kwarty pozostaje kilka sekund i piłka jest gotowa do gry. Drużyna A ustawia się w pośpiechu i snapuje piłkę do rozgrywającego A12, który odbiera snap i natychmiastowo rzuca piłkę przed siebie w ziemię. Drużyna A miała nielegalną formację. Po akcji na zegarze pozostały 2 sekundy. **DECYZJA:** Nieprawidłowa formacja. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego. Zegar rusza na snap.
- VIII. Rozgrywający A10 biegnie w stronę linii bocznej i będąc poza strefą tackli rzuca legalne podanie w przód. Piłka zostaje zbита przez liniowego obrony i upada przed strefą neutralną. **DECYZJA:** Nie ma faulu. Bez zbitia piłka wylądowała by poza strefą neutralną i działanie A10 było by legalne.
- IX. Trzecia i 5 na A-40. QB A12 cofa się w „kieszeni” szukając komu podać. Pod silną presją obrony, A12 rzuca piłkę w tył do cofniętego A22, który wybiega z piłką poza strefę tackli. Obrona prawie złapała A22, ale ten tuż przed powaleniem na A-35 rzuca piłkę do przodu. Podanie upada niekompletne poza strefą neutralną, a w promieniu 20 jardów nie było żadnego uprawnionego odbierającego Drużyny A. **DECYZJA:** Faul za nielegalne podanie celem uniknięcia straty jardów. Wyjątek wyjścia poza strefę tackli dotyczy tylko zawodnika, który odebrał snap lub będące jego efektem podanie w tył. Strata próby w miejscu faulu. Czwarta i 10 na A-35 (Przepis 7-3-2-h Wyjątek).
- X. QB A12 ustawiony jest w formacji typu „shotgun”, przepuszcza snap, a piłkę w strefie tackli podnosi będący najbliżej A63. Pod silną presją A63 wybiega poza strefę tackli i rzuca podanie do przodu, które upada niekompletne poza strefą neutralną. **DECYZJA:** Nie ma faulu. A63 odzyskał podanie w tył będące efektem snapu (Przepis 7-3-2-h Wyjątek).

- XI. Druga i 10 na A-40. A11 w formacji „shotgun” łapie podanie w tył od snapera i przekazuje piłkę cofniętemu A44. A44 wykonuje kilka kroków ku strefie neutralnej, po czym odrzuca piłkę w tył do A11, który łapie będąc wciąż w strefie tackli. Próbując uniknąć obrońców, A11 wybiega poza strefę tackli i nie mogąc znaleźć otwartego odbierającego, rzuca podanie z A-35 w obszar, gdzie nie było żadnego zawodnika uprawnionego. Piłka upada poza boiskiem, poza strefą neutralną. **DECYZJA:** Nielegalne podanie do przodu. Strata próby na A-35 – trzecia i 15. A11 stracił możliwość wyrzucenia piłki, gdyż posiadanie przeszło na innego zawodnika.
- XII. Trzecia i 10 na A-30. Rozgrywający A11 cofa się do podania. Gdy został prawie powalony, A11 zdołał rzucić piłkę do przodu z A-20, w obszar gdzie nie było żadnego zawodnika uprawnionego. Tackle A77 łapie podanie na A-28 i jest powalony na A-32. **DECYZJA:** Nielegalne podanie do przodu. Strata próby w miejscu faulu – czwarta i 20 na A-20. Jest to nielegalne wyrzucenie piłki, gdyż A11 rzucił w obszar, gdzie nie było żadnego zawodnika uprawnionego Drużyny A. Nie ma faulu za nielegalne dotknięcie przez A77, gdyż nielegalne dotknięcie ma miejsce tylko przy legalnym podaniu. (Przepis 7-3-11)
- XIII. Rozgrywający A11 cofa się do podania, wybiega poza strefę tackli i fumbluje. Piłka odbija się z powrotem w jego ręce. A11 rzuca podanie do przodu poza strefę neutralną, w obszar gdzie nie było żadnego zawodnika uprawnionego, który mógłby złapać. **DECYZJA:** Legalna akcja, gdyż posiadanie nie przeszło na innego zawodnika.

Uprawnienie do dotknięcia legalnego podania

ARTYKUŁ 3. a. Przepisy o uprawnieniu do dotknięcia obowiązują, gdy podczas próby rzucone jest legalne podanie do przodu.

- b. Wszyscy zawodnicy Drużyny B są uprawnieni do dotknięcia lub złapania podania.
- c. W chwili snapu następujący zawodnicy Drużyny A są uprawnieni:
 1. Każdy liniowy na skrajnej pozycji na linii wznowienia, o ile nie posiada numeru z przedziału 50-79.
 2. Każdy zawodnik cofnięty, o ile nie posiada numeru z przedziału 50-79.
- d. Zawodnik **Drużyny A** traci swoje uprawnienie, gdy wyjdzie poza boisko (Przepis 7-3-4). (**AR 7-3-9: III**)

Utrata uprawnienia poprzez wyjście poza boisko

ARTYKUŁ 4. Żaden zawodnik **Drużyny A** uprawniony do odbioru, który podczas próby wyszedł poza boisko i następnie powrócił na nie, nie może dotknąć legalnego podania do przodu w polu gry, w polu punktowym lub będąc w powietrzu. Ograniczenie to obowiązuje do czasu, aż podanie zostanie dotknięte przez przeciwnika lub sędziego. (**AR 7-3-4: I-II, IV**). **Wyjątek:** Oryginalnie uprawniony zawodnik **Drużyny A**, który wyszedł poza boisko w wyniku kontaktu przeciwnika, zachowuje swoje uprawnienie, o ile bezzwłocznie wróci w boisko (**AR 7-3-4: III**). Jeżeli zawodnik, który sam opuścił boisko, dotknie podanie przed powrotem w boisko, podanie jest niekompletne (Przepis 7-3-7) i nie ma faulu za nielegalne dotknięcie.

KARA – Strata próby w miejscu poprzednim [S16 oraz S9: ITP].

Interpretacje 7-3-4:

- I. Uprawniony A88 dobrowolnie wyszedł poza boisko, wraca na nie i jest pierwszym zawodnikiem, który dotyka legalne podanie do przodu. Dotknięcie przez A88 miało miejsce w polu punktowym Drużyny B. **DECYZJA:** Nielegalne dotknięcie – strata próby w miejscu poprzednim.
- II. Podczas próby, w której rzucono legalne podanie do przodu, uprawniony A88 dobrowolnie wyszedł poza boisko. A88 wraca w boisko, nie dotyka piłki, ale jest trzymany przez przeciwnika, nim piłka została dotknięta. **DECYZJA:** Nie ma faulu za utrudnianie przy podaniu, gdyż A88 nie był uprawniony do złapania legalnego podania do przodu. Kara 10 jardów z miejsca poprzedniego **i automatyczna pierwsza próba**.
- III. A88 jest wypchnięty poza boisko przez B1, przebiega 20 jardów i dopiero wraca w pole gry. Następnie A88 łapie legalne podanie do przodu w polu punktowym Drużyny B. **DECYZJA:** Faul za nielegalne dotknięcie, gdyż A88 nie powrócił w boisko bezzwłocznie. Kara – strata próby w miejscu poprzednim.
- IV. Uprawniony A44 biegnie swoją ścieżkę wzdłuż linii bocznej. Gdy podanie zmierza w jego kierunku, przypadkowo nadepnął na linię boczną, wyskoczył i w powietrzu dotyka piłki, ale bez kontroli (przepuszczenie). A44 ląduje w boisku, łapie piłkę i mając ją w pewnym posiadaniu, upada na kolana w boisku. **DECYZJA:** Podanie niekompletne. A44 był pierwszym, który dotknął piłkę. Ponieważ wyskoczył w powietrze nim wrócił w boisko, miał status zawodnika poza boiskiem (Przepis 2-27-15).

Zyskanie lub odzyskanie uprawnienia do dotknięcia podania

ARTYKUŁ 5. Wszyscy zawodnicy stają się uprawnionymi, gdy legalne podanie do przodu zostanie dotknięte przez zawodnika Drużyny B lub dotknie sędziego. (AR 7-3-5: I)

Interpretacja 7-3-5:

- I. Oryginalnie uprawniony A1 jest poza boiskiem, gdy Drużyna B dotyka piłki blisko linii bocznej. A1 wraca w boisko i dotyka podanie. **DECYZJA:** Nie ma faulu. Dotknięcie przez Drużynę B uczyniło wszystkich zawodników uprawnionymi do końca próby.

Podanie kompletne

ARTYKUŁ 6. Każde podanie do przodu jest kompletne, gdy zostanie złapane przez zawodnika drużyny podającej, który znajduje się w boisku. Piłka pozostaje w grze, chyba że podanie jest kompletne w polu punktowym przeciwnika lub zostało równocześnie złapane przez zawodników z obu drużyn. Gdy podanie do przodu jest złapane równocześnie przez znajdujących się w boisku zawodników obu drużyn, piłka staje się martwa i należy do drużyny podającej (Przepisy 2-4-3 i 2-4-4). (AR 2-4-3: III; AR 7-3-6: I-VIII)

Interpretacje 7-3-6:

- I. Zawodnicy z obu drużyn wyskakują i w powietrzu razem chwytają legalne podanie do przodu, a następnie obaj jednocześnie lądują z piłką w boisku. **DECYZJA:** Równoczesne złapanie, piłka zostaje przyznana drużynie podającej (Przepis 2-4-4).
- II. Zawodnicy z obu drużyn w powietrzu razem chwytają piłkę, ale jeden z nich ląduje w boisku przed drugim. **DECYZJA:** Nie jest to równoczesne złapanie. Legalne podanie do przodu jest złapane lub przechwycone przez zawodnika, który pierwszy dotknie ziemi (Przepis 2-4-4).
- III. Zawodnik wyskakuje w boisku i w powietrzu chwyta legalne podanie do przodu. Będąc wciąż w powietrzu, zostaje złapany przez przeciwnika, przez chwilę jest przez niego trzymany i zostaje wyniesiony w dowolnym kierunku. Następnie ląduje z piłką w boisku lub poza nim. **DECYZJA:** Podanie złapane. Piłka jest martwa na linii jardowej, na wysokości której odbierający/przechwytyjący był trzymany w sposób, który uniemożliwił mu naturalny powrót na ziemię (Przepis 4-1-3-p).
- IV. Będący w powietrzu A80 chwyta legalne podanie do przodu na wysokości A-30. Gdy wciąż jest w powietrzu, zostaje złapany przez B40, przeniesiony naprzód i upada na ziemię w boisku na A-34. **DECYZJA:** Piłka dla Drużyny A na A-34 (Przepis 5-1-3-a).
- V. Będący w powietrzu A80 chwyta legalne podanie do przodu na wysokości A-30. Gdy wciąż jest w powietrzu, zostaje złapany przez B40, cofnięty i upada na ziemię w boisku na A-26, gdzie piłka staje się martwa. **DECYZJA:** Piłka dla Drużyny A na A-30 (Przepis 5-1-3-a Wyjątek).
- VI. A86 zostaje prawidłowo wypchnięty poza boisko na B-2 przez B18. Próbuje bezzwłocznie wrócić w pole gry, A86 wyskakuje z poza boiska i będąc w powietrzu chwyta legalne podanie do przodu. Następnie A86 ląduje w polu punktowym Drużyny B kończąc złapanie. **DECYZJA:** Podanie niekompletne. Przed dotknięciem podania, A86 nie odzyskał statusu zawodnika w boisku, tym samym wciąż traktowany był jako zawodnik poza boiskiem (Przepis 2-27-15).
- VII. B33 wyskakuje w boisku i w powietrzu chwyta legalnie podanie do przodu Drużyny A. B33 kończy przechwyt lądując: (a) w polu gry; lub (b) w polu punktowym Drużyny B. Po wylądowaniu jest od razu powalony. **DECYZJA:** B33 jest zawodnikiem posiadającym, aż straci posiadanie lub piłka stanie się martwa. (a) 1/10 dla Drużyny B. (b) Touchback. (Przepisy 4-1-3-c; 4-2-3-a; 5-1-1-e oraz 7-3-4).
- VIII. Uprawniony A89 jest w powietrzu i w boisku, gdy dotykając podanie do przodu, kieruje piłkę do: (a) uprawnionego odbierającego A80, który łapie podanie; (b) B27, który przechwytyje podanie. **DECYZJA:** Dozwolona akcja, piłka w obu przypadkach (a) i (b) pozostaje żywa. A89 zbił podanie rzucone do przodu (Przepisy 2-4-3; 2-11-3 oraz 9-4-1-a).
- IX. A85 w powietrzu chwyta podanie do przodu. Podczas procesu powrotu na ziemię, upada w boisku najpierw dotykając ziemi lewą stopą. W chwili upadku na ziemię traci kontrolę nad piłką, która dotyka ziemi. **DECYZJA:** Podanie niekompletne. Będący w powietrzu zawodnik odbierający musi utrzymać kontrolę nad piłką, gdy w trakcie procesu kończenia złapania upada na ziemię.

- X. A85 w powietrzu chwyta podanie do przodu. Podczas procesu powrotu na ziemię, upada w boisku najpierw dotykając ziemi lewą stopą. W chwili upadku na ziemię traci kontrolę nad piłką, która nie dotyka ziemi i A85 odzyskuje kontrolę nad nią. **DECYZJA:** Podanie złapane. Jeżeli odbierający jest w boisku, upada na ziemię i traci kontrolę nad piłką, tak długo jak zawodnik jest w boisku, a piłka nie dotknęła ziemi, może on ukończyć złapanie.
- XI. A85 w powietrzu chwyta podanie do przodu. Podczas procesu powrotu na ziemię, najpierw dotyka ziemi lewą stopą w boisku, a następnie upada poza boiskiem. W chwili uderzenia o ziemię poza boiskiem, traci kontrolę nad piłką. **DECYZJA:** Podanie niekompletne. Fakt czy piłka dotknie ziemi czy nie jest bez znaczenia, gdyż zawodnik jest poza boiskiem.
- XII. Odbierający A85 wyciąga się po piłkę nad B-2, chwyta podanie do przodu i próbując ukończyć złapanie zaczyna upadać na ziemię, bez kontaktu z przeciwnikiem. A85 upada na ziemię w polu punktowym, a piłka momentalnie wypada mu z rąk i upada na ziemię. **DECYZJA:** Podanie niekompletne. Zawodnik łapiący, który w trakcie procesu łapania upada na ziemię bez kontaktu z przeciwnikiem, musi utrzymać kontrolę nad piłką w chwili uderzenia o ziemię.
- XIII. Odbierający A85 wyskakuje w boisku, następnie w powietrzu nad polem punktowym chwyta legalne podanie do przodu i wpada w niego obrońca, powodując, że A85 upada na ziemię. Momentalnie, gdy A85 uderzył o ziemię, piłka wypadła mu z rąk i dotknęła ziemi. **DECYZJA:** Podanie niekompletne. Zawodnik będący w powietrzu, gdy zostanie uderzony przed spełnieniem wszystkich wymogów dla złapania piłki, musi utrzymać kontrolę nad piłką po upadku na ziemię.
- XIV. A80 w powietrzu chwyta podanie do przodu. Upadając na ziemię pewnie trzyma piłkę w dłoniach. Nos piłki dotyka ziemi jako pierwszy, następnie A80 upada, nie tracąc kontroli nad piłką, która przez cały ten czas nie poruszyła się w jego dłoniach. **DECYZJA:** Podanie złapane.
- XV. A80 w powietrzu chwyta podanie do przodu blisko linii bocznej. Lądując na ziemi A80 jest zwrócony twarzą do boiska i (a) czubkiem swojego buta wyraźnie przeciągnął po ziemi; (b) podczas ciągłego ruchu stawiania stopy na ziemię, najpierw czubkiem buta dotknął murawy w boisku, a następnie jego pięta stanęła na linii bocznej. Przez cały czas od momentu chwycenia piłki, A80 zachowuje pełną kontrolę nad piłką. **DECYZJA:** (a) Podanie złapane. (b) Podanie niekompletne. Stawianie całej stopy na ziemi, od palców po piętę, traktowane jest jako jeden proces i w myśl interpretacji zawodnik wylądował poza boiskiem. Tym samym złapanie nie zostało ukończone.

Podanie niekompletne

- ARTYKUŁ 7. a. Każde podanie do przodu jest niekompletne, gdy piłka w myśl przepisów znajdzie się poza boiskiem (Przepis 4-2-3) lub gdy dotknie ziemi nie będąc w pełni kontrolowana przez zawodnika. Podanie jest również niekompletne, gdy zawodnika chwyci piłkę w powietrzu, a następnie pierwszy kontakt z ziemią ma lądując poza boiskiem, chyba że wcześniej jego progres został zatrzymany w polu gry lub w polu punktowym (Przepis 4-1-3-p). (**AR 2-4-3: III; AR 7-3-7: I**)
- b. Gdy legalne podanie do przodu jest niekompletne, piłka należy do drużyny podającej w miejscu poprzednim.
- c. Gdy nielegalne podanie do przodu jest niekompletne, piłka należy do drużyny podającej w miejscu podania. **Wyjątek:** Gdy Drużyna B odrzuci karę za nielegalne podanie wykonane w polu punktowym, piłka wprowadzana jest do gry w miejscu poprzednim. (**AR 7-3-7: II-III**)

Interpretacje 7-3-7:

- I. Zawodnik dotyka legalne podanie do przodu, gdy: (a) jednocześnie dotyka linii krawędziowych boiska; (b) jest w powietrzu po wyskoku z poza boiska. **DECYZJA:** W obu przypadkach piłka jest poza boiskiem, podanie niekompletne, a próba rozegrana. Zawodnik traci uprawnienie do dotknięcia, gdy sam opuści boisko (Przepisy 2-27-15, 4-2-3-a oraz 7-3-3).
- II. Czwarta i 9 na A-6. A1 znajduje się w swoim polu punktowym i aby nie stracić jardów celowo rzuca podanie do przodu w ziemię. **DECYZJA:** Drużyna B może przyjąć karę, której skutkiem będzie safety. W przypadku odrzucenia kary piłka należy do Drużyny B, pierwsza i gol na A-6.

- III. Trzecia i 9 na A-6. A1 znajduje się w swoim polu punktowym i rzuca drugie w tej próbie podanie do przodu. B2 przechwytuje i zostaje powalony na A-20. **DECYZJA:** Drużyna B może przyjąć karę, której skutkiem będzie safety. Drużyna B może także odrzucić karę i wybrać rezultat akcji, w wyniku którego zachowuje piłkę, z pierwszą próbą na A-20.

Niedozwolony kontakt i utrudnianie przy podaniu

- ARTYKUŁ 8. a. Podczas próby, w której legalne podanie do przodu przekracza strefę neutralną, zawodnicy Drużyny A lub Drużyny B nie mogą wejść w niedozwolony kontakt z przeciwnikiem, od chwili snapu do momentu, aż podanie zostanie dotknięte przez jakiegokolwiek zawodnika lub sędziego. (**AR 7-3-8: II**)
- b. Ofensywnym utrudnianiem przy podaniu, jest kontakt zawodnika Drużyny A, który utrudnia przeciwnikowi grę poza strefą neutralną, podczas akcji z legalnym podaniem do przodu, w której podanie do przodu przekracza strefę neutralną. Zawodnicy ataku mają obowiązek unikać przeciwników. (**AR 7-3-8: IV-VI, X, XIII, XV, XVI**)

Do ofensywnego utrudniania przy podaniu nie zalicza się:

1. Gdy po snapie nieuprawniony zawodnik Drużyny A natychmiast wchodzi w kontakt z przeciwnikiem, w miejscu nie dalej niż jeden jard poza strefą neutralną i nie kontynuuje tego kontaktu dalej niż do trzech jardów poza strefą neutralną. (**AR 7-3-10: II**)
2. Gdy dwóch lub więcej zawodników uprawnionych wykonuje równoczesną i faktyczną próbę sięgnięcia, złapania lub zbitcia podania. Uprawnieni zawodnicy z obu drużyny mają równe prawa do piłki. (**AR 7-3-8: IX**)
3. Gdy dwóch lub więcej zawodników uprawnionych znajduje się w strefie, w której mogli by złapać lub przechwycić podanie będące już w powietrzu, zawodnik ataku utrudnia przeciwnikowi, ale podanie jest nie do złapania.

KARA – 15 jardów z miejsca poprzedniego [S33: OPI].

- c. Defensywnym utrudnianiem przy podaniu jest kontakt zawodnika Drużyny B, który ma miejsce poza strefą neutralną i którego wyraźnym zamiarem jest utrudnić uprawnionemu przeciwnikowi możliwość odebrania podania do przodu, które jest do złapania. W razie wątpliwości legalne podanie do przodu jest do złapania. Defensywne utrudnianie może mieć miejsce tylko od chwili rzucenia legalnego podania do przodu. (**AR 7-3-8: VII, VIII, XI, XII**)

Do defensywnego utrudniania przy podaniu nie zalicza się (**AR 7-3-8: III; AR 7-3-9: III**):

1. Gdy po snapie zawodnicy obu drużyn natychmiast wchodzi w kontakt, w miejscu będącym w odległości do jednego jarda poza strefą neutralną.
2. Gdy dwóch lub więcej zawodników uprawnionych wykonuje równoczesną i faktyczną próbę sięgnięcia, złapania lub zbitcia podania. Uprawnieni zawodnicy z obu drużyny mają równe prawa do piłki. (**AR 7-3-8: IX**)
3. Gdy zawodnik Drużyny B legalnie wchodzi w kontakt z przeciwnikiem nim podanie jest rzucone. (**AR 7-3-8: III, X**)
4. Gdy w trakcie próby, w której potencjalny kopacz Drużyny A, będąc w formacji do kopnięcia z akcji, symuluje wykonanie kopnięcia z akcji, poprzez wysokie i dalekie rzucenie piłki, ma miejsce kontakt Drużyny B, który w innym wypadku byłby utrudnianiem przy podaniu.

KARA – Piłka Drużyny A, pierwsza próba w miejscu faulu, gdy faul miał miejsce mniej niż 15 jardów poza strefą neutralną lub 15 jardów z miejsca poprzedniego i pierwsza próba [S33: DPI].

Gdy snap miał miejsce na B-17 lub pomiędzy B-17 a B-2, a miejsce faulu znajduje się poza B-2, pierwsza próba na B-2 (**AR 7-3-8: XIV**).

Kara odmierzona sprzed B-2 nie może przenieść piłki poza drugi jard (*Wyjątek:* Podczas podwyższenia, gdy snap ma miejsce na lub wewnątrz B-3 – Przepis 10-2-5-b).

Gdy miejsce poprzednie znajduje się na lub wewnątrz B-2, karę odmierza się jako połowę dystansu wraz z pierwszą próbą (Przepis 10-2-6 Wyjątek).

Interpretacje 7-3-8:

- I. B33 broniąc przeciwko legalnemu podaniu do przodu poza strefą neutralną, jest zwrócony plecami do piłki i macha rękoma przed twarzą uprawnionego A88, ale między zawodnikami nie ma kontaktu. **DECYZJA:** Nie ma faulu. Bez kontaktu nie ma faulu za defensywne utrudnianie.
- II. Skrzydłowy A80 znajduje się 15 jardów poza strefą neutralną i zwraca się plecami do niej. Podający do przodu rzuca piłkę wysoko ponad wyciągniętymi nad głowę rękoma A80. Piłka jest przerzucona (nie do złapania), gdy B2 pociąga A80 za kratkę kasku. **DECYZJA:** Przewinienie osobiste, a nie utrudnianie przy podaniu (Przepis 9-1-12-a). Kara 15 jardów z miejsca poprzedniego, pierwsza i 10 dla Drużyny A. Dyskwalifikacja jeżeli faul jest rażący.
- III. Skrzydłowy A83, początkowo ustawiony 10 jardów od najbliższego mu wewnętrznego liniowego, zbiega skosem do środka boiska (ścieżka slant). Nim piłka została rzucona B1 blokuje go w sposób dozwolony i tym samym przewraca na ziemię. **DECYZJA:** Zagranie dozwolone, chyba że blok będzie poniżej pasa (Przepis 9-1-6).
- IV. W chwili snapu A88 ustawiony jest na linii wznowienia, w odległości 10 jardów od pozycji tackla, a A44 jako zawodnik cofnięty, 4 jardy do wewnątrz od A88. Nim podający do przodu Drużyny A rzucił podanie, A88 wchodzi w kontakt z B1, który jest 5 jardów poza strefą neutralną. Piłka jest rzucona do A44, który wybiegł na zewnątrz przed miejscem, gdzie A88 blokował B1. **DECYZJA:** Faul Drużyny A – ofensywne utrudnianie przy podaniu. Kara 15 jardów z miejsca poprzedniego.
- V. Nim piłka została rzucona, skrzydłowy A88 wybiega 4 jardy poza strefę neutralną tuż przed obrońcą B1. B1 odpycha A88, który następnie używa rąk do kontaktu z B1. **DECYZJA:** Jeżeli legalne podanie do przodu przekroczy strefę neutralną – faul Drużyny A za ofensywne utrudnianie przy podaniu. Kara 15 jardów z miejsca poprzedniego.
- VI. Nim piłka została rzucona, skrzydłowy A88 zbiega skosem do środka, gdzie linebacker B1 próbuje go blokować, ale A88 odpycha go dłońmi. **DECYZJA:** Jeżeli legalne podanie do przodu przekroczy strefę neutralną – faul Drużyny A za ofensywne utrudnianie przy podaniu. Jeżeli blok B1 będzie zainicjowany poniżej pasa i będzie mieć miejsce poza strefą neutralną, Drużyna B również fauluje i faule piłki żywej znoszą się.
- VII. Skrzydłowy A88, który był ustawiony szeroko, wybiega 10 jardów i pod kątem prostym skręca do linii bocznej. Gdy piłka jest rzucona i nim A88 dotknął podanie do przodu będące do złapania, B2 wchodzi z nim w kontakt powalając go, blokując, chwytając lub odpychając. **DECYZJA:** Faul Drużyny B – defensywne utrudnianie przy podaniu. Kara – pierwsza próba w miejscu faulu.
- VIII. Tight end A80 wybiega 10 jardów i skręca w kierunku bramki. B1 rusza za A80, będąc krok za nim i na zewnątrz. Legalne podanie do przodu zostało rzucone i B1 wchodzi w kontakt z A80, powalając go, blokując, chwytając lub odpychając, gdy piłka przelatuje nad wyciągniętymi rękoma A80. **DECYZJA:** Faul Drużyny B za defensywne utrudnianie przy podaniu. Jeżeli faul ma miejsce mniej niż 15 jardów od strefy neutralnej – pierwsza próba w miejscu faulu. Jeżeli dalej niż 15 jardów od strefy neutralnej – 15 jardów kary z miejsca poprzedniego i pierwsza próba.
- IX. Nim podanie zostało rzucone lub już po jego rzuceniu, A88 i B2 biegną razem blisko siebie. Jeden z nich lub obaj upadają, gdyż ich nogi zahaczyły o siebie. Żaden z nich nie został podcięty celowo. **DECYZJA:** Nie ma faulu.
- X. Nim podanie zostało rzucone, skrzydłowy A88 i obrońca B1 biegną ramię w ramię 15 jardów poza strefą neutralną. A88 biegnie od strony linii bocznej, a B1 obok, po stronie linii wewnętrznych. A88 skręca do środka, ale B1 nie zmienia kierunku, w wyniku czego A88 wpada w niego. **DECYZJA:** Nie ma faulu ponieważ podanie nie zostało jeszcze rzucone.
- XI. Skrzydłowy A88 i obrońca B1 biegną ramię w ramię 15 jardów poza strefą neutralną. A88 biegnie od strony linii bocznej, a B1 obok, po stronie linii wewnętrznych. Legalne podanie do przodu zostaje rzucone ku bramce i gdy piłka jest w locie, A88 skręca do środka w kierunku podania do złapania. B1 nie zmienia kierunku i nie próbuje biec do podania, w wyniku czego A88 wpada w niego. **DECYZJA:** Faul Drużyny B – defensywne utrudnianie przy podaniu. Kara 15 jardów z miejsca poprzedniego i pierwsza próba.

- XII. Zawodnik cofnięty A44 biegnie ścieżkę 25 jardów poza strefą neutralną i w kierunku pylonu na linii punktowej. W chwili rzucenia podania B1, grający jako safety, znajduje się pomiędzy pylonem a A44. B1 wyraźnie zwalnia, doprowadzając do kontaktu z A44. Następnie podanie do złapania upada na ziemię. **DECYZJA:** Faul Drużyny B – defensywne utrudnianie przy podaniu. Kara 15 jardów z miejsca poprzedniego i pierwsza próba.
- XIII. Przed lub po rzuceniu podania, tight end A80 przebiegając w poprzek boiska w odległości 25 jardów poza strefą neutralną, wchodzi w kontakt z B1, który gra jako safety. Skrzydłowy A88, ustawiony w chwili snapu po przeciwnej stronie formacji, przebiega przed miejscem kontaktu A80 z B1 i łapie legalne podanie do przodu. **DECYZJA:** Faul Drużyny A – ofensywne utrudnianie przy podaniu. Kara 15 jardów z miejsca poprzedniego.
- XIV. Czwarta i gol na B-5. Legalne podanie do przodu Drużyny A jest niekompletne, ale Drużyna B utrudniała na B-1 lub w swoim polu punktowym. **DECYZJA:** Pierwsza i gol dla Drużyny A na B-2.
- XV. A80 i B60 są poza strefą neutralną i próbują złapać podanie do przodu rzucone do A80. Podanie jest rzucone zbyt wysoko i uznane za nie do złapania. Gdy piłka przelatuje nad głowami zawodników, A80 odpycha B60 w klatkę piersiową. **DECYZJA:** Nie ma faulu za ofensywne utrudnianie przy podaniu.
- XVI. A80 i B60 są poza strefą neutralną i próbują złapać legalne podanie do przodu rzucone do A80. Przed podaniem lub gdy podanie nie do złapania jest w locie, A14 nie próbuje złapać piłki i blokuje B65 poza strefą neutralną. **DECYZJA:** Faul Drużyny A – ofensywne utrudnianie przy podaniu. Kara 15 jardów z miejsca poprzedniego.

Utrudnianie przy podaniu - podsumowanie

- ARTYKUŁ 9. a. Zawodnicy zarówno Drużyny A jak i Drużyny B mogą w sposób dozwolony przepisami wchodzić w kontakt z przeciwnikiem przed strefą neutralną.
- b. Zawodnicy obu drużyn mogą w sposób dozwolony przepisami wchodzić w kontakt z przeciwnikiem poza strefą neutralną, gdy podanie zostało dotknięte. (**AR 7-3-9: I**)
- c. Zawodnicy obrony mogą wchodzić w legalny kontakt z przeciwnikiem, który przekroczył strefę neutralną, jeżeli nie jest on w pozycji by odebrać podanie do przodu do złapania.
1. Utrudnianiem przy podaniu są jedynie przypadki, gdy podczas próby podanie do przodu przekracza strefę neutralną, a zawodnik łapiący miał możliwość odebrania podania, które było do złapania.
 2. Przypadki utrudniania podczas próby, w której podanie do przodu nie przekracza strefy neutralnej, są przypadkami naruszającymi Przepis 9-3-4 i karane są z miejsca poprzedniego.
- d. Przepisy odnośnie utrudniania przy podaniu obowiązują tylko podczas próby, w której legalne podanie do przodu przekracza strefę neutralną (Przepis 2-19-3 oraz 7-3-8-a, b oraz c).
- e. Kontakt ze strony Drużyny B z uprawnionym zawodnikiem odbierającym, który nosi znamiona przewinienia osobistego, a jednocześnie utrudnia odebranie podania do złapania, może być karany zarówno jako utrudnianie przy podaniu lub przewinienie osobiste, z karą 15 jardów odmierzaną z miejsca poprzedniego. Przepis 7-3-8 dotyczy samego kontaktu przy podaniu, ale zawodnik podlega dyskwalifikacji, jeżeli utrudnianie przy podaniu jest czynem kwalifikującym do dyskwalifikacji.
- f. Kontakt fizyczny jest niezbędny by mogło dojść do utrudniania przy podaniu. (**AR 7-3-8: I**)
- g. Wszyscy zawodnicy mają równe prawa do przestrzeni boiska i przypadkowy kontakt w myśl Przepisu 7-3-8 uznawany jest za „próbę dojścia do podania”. Gdy zawodnicy obu drużyn poruszają się do podania poza strefą neutralną i zderzą się ze sobą, przewinienie jednego lub obu z nich ma miejsce tylko wtedy, gdy ewidentnie próbowano utrudnić grę przeciwnikowi. Natomiast utrudnianie przy podaniu ma miejsce tylko wtedy, gdy występuje podanie do przodu do złapania.
- h. Przepisy dotyczące utrudniania przy podaniu przestają obowiązywać z chwilą, gdy podanie jest dotknięte w dowolnym miejscu na boisku przez zawodnika znajdującego się w boisku lub podanie dotknie sędziego. Jeżeli w takiej sytuacji przeciwnik jest faulowany, kara jest za faul zgodnie z czynem zawodnika, a nie za utrudnianie przy podaniu. (**AR 7-3-9: I**)
- i. Gdy podanie zostało dotknięte, każdy zawodnik może wykonać legalny blok podczas dalszego lotu piłki.
 - j. Powalenie, złapanie bądź inna forma celowego kontaktu na zawodniku odbierającym nim dotknie on podanie, wskazuje, że obrońcy nie interesuje piłka i tym samym jest to niedozwolone.

- k. Powalenie lub wbiegnięcie w zawodnika odbierającego, gdy podanie do przodu jest ewidentnie przerzucone lub rzucone zbyt krótko, jest oznaką braku zainteresowania piłką i tym samym jest to niedozwolone. Nie jest to utrudnianie przy podaniu, ale faul za naruszenie przepisu 9-1-12-a, karany 15 jardami z miejsca poprzedniego wraz z pierwszą próbą. Dyskwalifikacja w przypadku rażącego faulu.

Interpretacje 7-3-9:

- I. Legalne podanie w przód jest podbite lub przepuszczone poza strefą neutralną przez uprawnionego zawodnika dowolnej drużyny lub piłka odbiła się od sędziego. Następnie, gdy podanie jest wciąż w powietrzu, Drużyna A lub Drużyna B przytrzymuje lub w inny sposób fauluje uprawnionego przeciwnika, który jest poza strefą neutralną. **DECYZJA:** Przepisy o utrudnianiu przy podaniu nie obowiązują po dotknięciu podania. Faul karany jest jako mający miejsce podczas piłki niczyjej. Kara 10 lub 15 jardów z miejsca poprzedniego (Przepis 9-3-4).
- II. Podczas legalnego podania w przód przed strefą neutralną, uprawniony A1 ma lepszą pozycję niż B1 i sięga po lecącą piłkę. Nim jej dotknął B1 odpycha go i podanie upada na ziemię. **DECYZJA:** Dozwolone. Zasady odnośnie utrudniania przy podaniu nie obowiązują przed strefą neutralną (Przepisy 7-3-9-d, 9-1-5 Wyjątek 4 oraz 9-3-3-c Wyjątek 5).
- III. A88 biegnie ścieżkę podaniową tuż przy linii bocznej i nadepnął na nią. Obrońca kryjący A88 wpada w niego nim zbił piłkę do ziemi. **DECYZJA:** Nie ma defensywnego utrudniania przy podaniu, gdyż A88 stał się nieuprawnionym, gdy wyszedł poza boisko (Przepis 7-3-3).

Nieuprawnieni zawodnicy poza strefą neutralną

ARTYKUŁ 10. Żaden zawodnik będący w chwili snapu nieuprawnionym, nie może znajdować się lub wyjść dalej niż 3 jardy poza strefę neutralną, dopóki podający do przodu nie rzuci legalnego podania w przód, które przekracza strefę neutralną. Zawodnik narusza ten przepis, gdy dowolna część jego ciała znajduje się poza granicą trzech jardów. (AR 7-3-10: I, III)

Wyjątek: Gdy podający legalnie wyrzuca piłkę i ta ląduje w pobliżu linii bocznej lub poza nią.

KARA – Pięć jardów z miejsca poprzedniego [S37: IDP].

Interpretacje 7-3-10:

- I. Nieuprawniony liniowy A70 wybiega ponad 3 jardy poza strefę neutralną, ale nie ma kontaktu z przeciwnikiem. Nim A10 rzucił legalne podanie w przód, które przekroczyło strefę neutralną, A70 wrócił na ofensywną stronę strefy neutralnej. **DECYZJA:** Nieuprawniony zawodnik poza strefą neutralną. Kara 5 jardów z miejsca poprzedniego.
- II. Nieuprawniony liniowy A70 jard od strefy neutralnej wchodzi w kontakt z B4. Następnie A70 przepycha B4 ponad 3 jardy poza strefę neutralną, po czym wraca na ofensywną stronę strefy neutralnej. A70 wrócił przed strefę neutralną nim A1 rzucił legalne podanie w przód, które ją przekroczyło. **DECYZJA:** Faul Drużyny A – ofensywne utrudnianie przy podaniu. Kara 15 jardów z miejsca poprzedniego (Przepis 7-3-8-b).
- III. Pierwsza i 10 na A-37. Po snapie nieuprawniony liniowy wymija obrońców i wybiega przed siebie. Gdy podający rzuca piłkę, swoim kaskiem A70 przecina płaszczyznę A-40. Podanie przekracza strefę neutralną i upada niekompletne na A-39. **DECYZJA:** Faul – nieuprawniony zawodnik poza strefą neutralną. W chwili podania część ciała A70 znajdowała się dalej niż 3 jardy poza strefą neutralną.

Nielegalne dotknięcie

ARTYKUŁ 11. Żaden zawodnik będący w chwili snapu nieuprawnionym, będąc w boisku, nie może celowo dotknąć legalnego podania w przód, dopóki piłka nie dotknie przeciwnika lub sędziego. (AR 5-2-3: I; AR 7-3-11: I-II)

KARA – Pięć jardów z miejsca poprzedniego oraz strata próby [S16 oraz S9: ITP].

Interpretacje 7-3-11:

- I. Pod koniec połowy rozgrywający A10, który nie wyszedł poza strefę tackli, celowo rzuca desperackie podanie aby uniknąć straty jardów. Nieuprawniony A58 próbuje złapać podanie i dotyka piłki, ale ta upada na ziemię i podanie jest niekompletne. **DECYZJA:** Faul za nielegalne podanie. Nie ma faulu za nielegalne dotknięcie, gdyż samo podanie nie było legalne. Karą jest strata próby w miejscu faulu. Zegar rusza na snap (Przepisy 3-3-2-d-4 oraz 7-3-2-h). Przepis 3-4-4 obowiązuje, gdy na zegarze meczowym pozostaje mniej niż minuta. Kwarta nie jest przedłużana, jeżeli w trakcie akcji upłynął jej czas.
- II. Drużyna A snapuje z A-10. A10 cofa się i podaje do przodu do nieuprawnionego A70, który będąc w swoim polu punktowym (a) dotyka piłki próbując złapać podanie, ale upada ono na ziemię jako niekompletne; (b) łapie podanie i zostaje powalony w swoim polu punktowym; (c) łapie podanie i zostaje powalony po dobiegnięciu do A-3. **DECYZJA:** (a) Drużyna B może przyjąć 5-jardową karę z miejsca poprzedniego wraz ze stratą próby, więc próba uznana jest za rozegraną. (b) Piłka jest martwa w polu punktowym z odpowiedzialnością po stronie Drużyny A. Drużyna B może wybrać rezultat akcji – safety lub karę 5 jardów z miejsca poprzedniego wraz ze stratą próby. (c) 5 jardów kary z miejsca poprzedniego i strata próby. W przypadku odrzucenia kary próba uznana jest za rozegraną. W tym przypadku miejsce zakończenia akcji może być korzystniejsze dla Drużyny B od odmierzenia kary.
UWAGA: We wszystkich trzech przypadkach może mieć miejsce faul za wyrzucenie piłki. Czy tak było zależy od lokalizacji najbliższego uprawnionego zawodnika Drużyny A lub miejsca, z którego A10 rzucił podanie (Przepis 10-1-1-b). Jeżeli ma miejsce nielegalne podanie, nie ma faulu za nielegalne dotknięcie.

Przewinienie osobiste oraz niesportowe zachowanie Drużyny B podczas akcji z legalnym podaniem do przodu

ARTYKUŁ 12. Kary za przewinienia osobiste oraz niesportowe zachowanie popełnione przez Drużynę B, podczas akcji z kompletnym legalnym podaniem do przodu, odmierzane są z miejsca zakończenia ostatniego biegu, o ile kończy się on poza strefą neutralną. Jeżeli podanie jest niekompletne, przechwycone lub w trakcie próby miała miejsce zmiana drużynowego posiadania, kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego (Przepis 9-1 Kara). (**AR 7-3-12: I; AR 9-1-2: III**).

Interpretacja 7-3-12:

- I. Snap z A-20. A11 rzuca podanie do przodu do A88. Podczas akcji B88 uderzył otwartą dłoń w głowę tackla A79. Podanie do A88 jest: (a) kompletne na zdobycie 10 jardów i A88 jest powalony na A-30; (b) niekompletne lub przechwycone. **DECYZJA:** (a) Kara odmierzana jest z miejsca zakończenia biegu, czyli A-30. Pierwsza i 10 dla Drużyny A na A-45. (b) Kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego. Pierwsza i 10 dla Drużyny A na A-35. (Przepis 9-1 Kara).
- II. Snap z A-20. A11 rzuca podanie do przodu do A88. W trakcie podania defensywny end B88 dostaje flagę za niesportowe zachowanie. Podanie do A88 jest: (a) kompletne na zdobycie 10 jardów i A88 jest powalony na A-30; (b) niekompletne lub przechwycone. **DECYZJA:** (a) Kara odmierzana jest z miejsca zakończenia biegu, czyli A-30. Pierwsza i 10 dla Drużyny A na A-45. (b) Kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego. Pierwsza i 10 dla Drużyny A na A-35. (Przepis 9-2-1 Kara)

ROZDZIAŁ 8. Zdobywanie punktów

SEKCJA 1. Wartość punktów

Akcje punktowe

ARTYKUŁ 1. Poszczególnym akcjom punktowym odpowiadają następujące wartości punktów:

Przyłożenie	6 punktów
Field goal (kopnięcie na bramkę)	3 punkty
Safety (punkty przyznane przeciwnikowi)	2 punkty
Przyłożenie podczas podwyższenia	2 punkty
Field goal podczas podwyższenia	1 punkt
Safety podczas podwyższenia (punkty przyznane przeciwnikowi)	1 punkt

Poddanie meczu

ARTYKUŁ 2. Wynik meczu poddanego lub zawieszonego, który później nie zostanie dokończony, wynosi: Drużyna będąca powodem - 0, Przeciwnik - 1. Jeżeli w chwili przerwania meczu, drużyna nie będąca jego powodem była na prowadzeniu, wynik należy znać za końcowy (Przepisy 3-3-3-a, 3-3-3-b, 9-2-3).

SEKCJA 2. Przyłożenie

Sposób zdobycia

ARTYKUŁ 1. Przyłożenie jest zdobyte gdy:

- Zawodnik z piłką poruszający się w polu gry, jest w legalnym posiadaniu piłki żywej, gdy piłka narusza płaszczyznę linii punktowej przeciwnika. Płaszczyzna linii punktowej rozciąga się poza pylony, ale tylko dla zawodnika, który dotyka ziemi w polu punktowym bądź pylonu. (**AR 2-23-1: I; AR 8-2-1: I-IX**)
- Zawodnik łapie podanie do przodu, będąc w polu punktowym przeciwnika. (**AR 5-1-3: I-II**)
- Fumble lub piłka po podaniu w tył zostaje złapana, odzyskana, przechwycona lub przyznana w polu punktowym przeciwnika. **Wyjątki:** Przepisy 7-2-2-a Wyjątek 2; 7-2-5 oraz 8-3-2-d-5. (**AR 8-2-1: X**)
- Wolne kopnięcie lub kopnięcie z akcji zostaje legalnie złapane lub odzyskane w polu punktowym przeciwnika. (**AR 6-3-9: III**)
- Sędzia główny przyznaje przyłożenie na podstawie opcji kary z Przepisu 9-2-3.

Interpretacje 8-2-1:

- Zawodnik posiadający A1 próbuje zdobyć punkty i uderza stopą w pylon ustawiony na przecięciu linii punktowej i bocznej. A1 trzyma piłkę w prawej ręce, wyciągając ją nad linią boczną. **DECYZJA:** Zdobycie przyłożenie zależy od pozycji piłki w odniesieniu do linii punktowej, w chwili, gdy piłka stała się martwa w myśl przepisów (Przepisy 4-2-4-d oraz 5-1-3-a).
- Zawodnik posiadający A1 biegnie w polu gry w stronę linii punktowej. Na B-2 wyskakuje w powietrze i następnie upada na ziemię poza boiskiem, 3 jardy poza linią punktową. Piłka w posiadaniu A1 przeleciała nad pylonem. **DECYZJA:** Przyłożenie (Przepis 4-2-4-d).
- Zawodnik posiadający A21 znajduje się w powietrzu i na wysokości linii 1 jarda przekracza w locie linię boczną. Piłka przeleciała na zewnątrz pylonu i następnie jest ogłoszona martwą poza boiskiem w posiadaniu A21. **DECYZJA:** Piłka jest martwa i poza boiskiem na wysokości linii 1 jarda (Przepisy 2-12-1 oraz 4-2-4-d).
- Rozgrywający A12 podaje do przodu w pole punktowe Drużyny B, gdzie piłkę łapie stojący w polu punktowym zawodnik Drużyny A. (a) A12 w chwili wyrzucenia piłki znajduje się poza strefą neutralną. (b) Zawodnik odbierający nosi numer 73. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) rezultatem akcji jest przyłożenie. Wybór kary pozostaje decyzją Drużyny B.
- Zawodnik posiadający A22 będąc na B-1, rzuca się naprzód ku linii punktowej. Piłka w jego posiadaniu (a) dotyka pylonu; (b) przelatuje nad pylonem; (c) przekracza płaszczyznę linii punktowej pomiędzy pylonami. A22 upada na ziemię poza boiskiem 3 jardy poza linią punktową. **DECYZJA:** We wszystkich trzech przypadkach (a), (b) i (c) przyłożenie. Piłka w posiadaniu A22 przecięła płaszczyznę linii punktowej.

- VI. Zawodnik posiadający A22 biegnie prawą stroną boiska, w stronę pylonu stojącego na linii punktowej. Będąc na B-2 rzuca się naprzód ku linii punktowej lub wpada w niego przeciwnik, w wyniku czego A22 znalazł się w powietrzu. Piłka trzymana przez A22 w prawej ręce przekracza linię boczną na wysokości B-1 i jest przeniesiona na zewnątrz pylonu, a następnie A22 (a) dotyka pylonu stopą bądź lewą ręką; (b) upada na ziemię poza boiskiem, 3 jardy poza linią punktową. **DECYZJA:** (a) Przyłożenie. Linia punktowa jest przedłużona, gdyż A22 dotknął pylonu. (b) Nie ma przyłożenia. Linia punktowa nie jest przedłużona, gdyż A22 nie dotknął pylonu ani ziemi w polu punktowym. Piłka jest poza boiskiem na wysokości B-1.
- VII. Zawodnik posiadający A22 biegnie prawą stroną boiska, w stronę pylonu stojącego na linii punktowej. Piłka trzymana przez niego w prawej ręce przekracza przedłużenie linii punktowej na zewnątrz pylonu (po stronie poza boiskiem), a następnie A22 (a) nadepnął na linię punktową; (b) nadepnął na linię boczną, tuż przed linią punktową. **DECYZJA:** (a) Przyłożenie. Linia punktowa jest przedłużona, gdyż A22 dotknął ziemi w polu punktowym. (b) Nie ma przyłożenia. Linia punktowa nie jest przedłużona. Piłka jest poza boiskiem w miejscu przekroczenia linii bocznej.
- VIII. Zawodnik posiadający A22 biegnie prawą stroną boiska, w stronę pylonu stojącego na linii punktowej i trzyma piłkę w prawej ręce. A22 dotyka stopą pylonu, a ułamek sekundy później (a) piłka przechodzi nad pylonem; (b) piłka przecina przedłużenie linii punktowej. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) nie ma przyłożenia. Ponieważ pylon znajduje się poza boiskiem, piłka stała się martwa, gdy A22 dotknął pylonu. Tym samym w obu przypadkach piłka jest martwa nim przecięła płaszczyznę linii punktowej.
- IX. Obrońca wpada w zawodnika posiadającego A1, który znajduje się w polu gry i blisko linii bocznej, przez co progres A1 zostaje zatrzymany. W chwili zatrzymania progresu A1 trzyma piłkę w prawej ręce, wyciągając ją ponad linią punktową (a) pomiędzy pylonami; (b) na zewnątrz pylonu. **DECYZJA:** (a) Przyłożenie. Piłka jest martwa w chwili, gdy w wyciągniętej ręce przecięła płaszczyznę linii punktowej. (b) Nie ma przyłożenia. Ponieważ A1 żadną częścią ciała nie dotknął pylonu lub ziemi w polu punktowym, płaszczyzna linii punktowej nie ulega rozciągnięciu poza pylony.
- X. Zawodnik posiadający A33 biegnie ku linii punktowej Drużyny B. A33 upuszcza piłkę wewnątrz ostatniego jarda tuż przed polem punktowym. Następnie zawraca w polu punktowym i przekonany o zdobyciu punktów, zmierza do strefy własnej drużyny. Żaden z sędziów nie sygnalizuje przyłożenia. Piłka po fumble uderza w ziemię tuż przed linią punktową i wtacza się w pole punktowe, gdzie w końcu jest ogłoszona martwą, gdyż zatrzymała się i żaden zawodnik nie próbował jej odzyskać piłki. **DECYZJA:** Gdy fumble zatrzyma się w boisku naprzód względem miejsca fumble i żaden zawodnik nie próbuje odzyskać piłki, piłka należy do drużyny, która posiadała jako ostatnia i wraca do miejsca fumble. Piłka Drużyny A na B-1.

SEKCJA 3. Podwyższenie

Sposób zdobycia

ARTYKUŁ 1. Punkty przyznaje się zgodnie z Przepisem 8-1-1, gdy podwyższenie kończy się rezultatem, który w normalnej akcji skutkowałby przyłożeniem, safety lub udanym field goalem. (**AR 8-3-1: I-II; AR 8-3-2: I-III, VI; AR 10-2-5: X-XV**)

Interpretacje 8-3-1:

- I. Podczas podwyższenia Drużyna B zdobywa posiadanie, by następnie stracić piłkę przez fumble, które w polu punktowym Drużyny B odzyskuje Drużyna A. **DECYZJA:** Przyłożenie, Drużyna A zdobywa 2 punkty (Przepis 8-3-2-d-1). Drużyna B może stracić piłkę po przechwyceniu podania, złapaniu lub odzyskaniu fumble lub podania w tył.
- II. Podczas podwyższenia kopnięcie Drużyny A jest zablokowane i podbite w powietrze. B19 dotyka kopnięcie jako pierwszy poza strefą neutralną, gdy w polu punktowym przepuszcza lecącą piłkę. A66 odzyskuje w polu punktowym. **DECYZJA:** Drużyna A zdobywa 2 punkty.

Możliwość zdobycia punktów

ARTYKUŁ 2. Podwyższenie jest to specjalny fragment gry, podczas którego obie drużyny mają możliwość zdobycia jednego lub dwóch punktów, gdy zegar meczowy jest zatrzymany po przyłożeniu **lub w trzeciej dogrywce i następnych**. Ze względu na procedury odmierzania kar, podwyższenie składa się z próby i okresu gotowości do gry poprzedzającego próbę.

- a. Piłkę wprowadza do gry drużyna, która zdobyła 6-punktowe przyłożenie. Gdy przyłożenie zdobyto w czwartej kwarcie, podczas akcji w której upłynął czas gry lub w dogrywce w drugiej serii posiadania, podwyższenie powinno zostać rozegrane tylko wtedy, gdy jego rezultat może wpłynąć na wynik meczu.

Wyjątki:

1. Drużyna zdobywająca przyłożenie, gdy prowadzi jednym lub dwoma punktami, ma opcję zrezygnowania z podwyższenia.
 2. Podwyższenia nie rozgrywa się, jeżeli przed snapem upłynie czas czwartej kwarty z powodu „leżącego zegara”.
- b. Podwyższenie, które jest próbą z akcją, rozpoczyna się gdy piłka jest gotowa do gry.
- c. Snap odbywa się na linii trzeciego jarda przeciwnika, z miejsca w połowie odległości pomiędzy liniami wewnętrznymi lub z dowolnego miejsca pomiędzy liniami wewnętrznymi, na lub przed linią trzeciego jarda przeciwnika, gdy drużyna wprowadzająca piłkę do gry wskaże takie miejsce, nim zegar akcji dojdzie do 25 sekund lub przed kolejnym sygnałem gotowości do gry. Pozycja piłki może być zmieniona po faulu Drużyny B lub przerwie na żądanie dla dowolnej drużyny, chyba że poprzedza ją faul Drużyny A bądź miały miejsce faule znoszące się (Przepis 8-3-3-a oraz 8-3-3-c-1). **(AR 3-2-4: IV)**
- d. Podwyższenie kończy się gdy:
1. Którakolwiek z drużyn zdobędzie punkty.
 2. Piłka jest martwa w myśl przepisów. **(AR 8-3-2: IV, VI)**
 3. Przyjęta kara skutkuje przyznaniem punktów.
 4. Przyjęta kara Drużyny A skutkuje stratą próby (Przepis 8-3-3-c-2).
 5. Przed zmianą drużynowego posiadania, zawodnik Drużyny A straci piłkę przez fumble i jest ona złapana lub odzyskana przez zawodnika Drużyny A innego niż ten, który piłkę stracił. W takiej sytuacji nie ma punktów dla Drużyny A. **(AR 8-3-2: VIII)**

Interpretacje 8-3-2:

- I. Podczas próby podwyższenia B2 nadał nowy impet fumble Drużyny A, które następnie na ziemi odzyskała Drużyna B w swoim polu punktowym. **DECYZJA:** Safety – Drużyna A zdobywa 1 punkt (Przepisy 8-3-1 oraz 8-5-1).
- II. Podczas próby podwyższenia B2 kopnął w polu gry fumble Drużyny A, które następnie na ziemi odzyskała Drużyna B w swoim polu punktowym. **DECYZJA:** Safety – Drużyna A zdobywa 1 punkt lub może przyjąć karę za nielegalne kopnięcie piłki wraz z powtórzeniem podwyższenia (Przepisy 8-3-1 oraz 8-3-3-b-1).
- III. Podczas próby podwyższenia za jeden punkt B2 blokuje kopnięcie A1. Piłka, która nie przekroczyła strefy neutralnej, jest podniesiona przez A2, który wbiega z nią w pole punktowe Drużyny B. **DECYZJA:** Drużyna A zdobywa 2 punkty (Przepis 8-3-1).
- IV. Podczas próby podwyższenia za jeden punkt kopnięcie Drużyny A jest zablokowane. A2 podnosi piłkę poza strefą neutralną i wbiega z nią w pole punktowe Drużyny B. **DECYZJA:** Piłka jest martwa w miejscu, gdzie A2 podniósł ją. Koniec podwyższenia.
- V. Podczas próby podwyższenia za jeden Punkt kopnięcie Drużyny A jest zablokowane. Piłka niedotknięta poza strefą neutralną: (a) zostaje odzyskana przez B3 na B-1; (b) uderza w ziemię w polu punktowym Drużyny B. **DECYZJA:** (a) B3 może przemieszczać piłkę. (b) Piłka jest martwa, koniec podwyższenia (Przepis 8-3-1).
- VI. Podczas próby podwyższenia za jeden Punkt kopnięcie Drużyny A jest zablokowane. B3 odzyskuje piłkę i przebiega z nią do pola punkowego Drużyny A. B4 popełnił clipping podczas biegu B3. **DECYZJA:** Nie ma punktów, koniec podwyższenia, kara odmierzana jest na kolejnym kickoffie (Przepis 10-2-7-a, 10-2-7-b).

- VII. Podczas podwyższenia B1 przechwytuje w swoim polu punktowym legalne podanie w przód Drużyny A i przebiega z piłką do pola punkowego przeciwnika. (a) Nie ma fauli podczas akcji; (b) B3 ściął podczas biegu B1; (c) A2 faulował podczas biegu B1. **DECYZJA:** (a) Drużyna B zdobywa 2 punkty. (b) Nie ma punktów, koniec podwyższenia, kara odmierzana jest na kolejnym kickoffie (Przepis 10-2-7-a. (c) Drużyna B zdobywa 2 punkty, a kara odmierzana jest na kolejnym kickoffie (Przepis 8-3-1 oraz 10-2-7-a, 10-2-7-b).
- VIII. Podczas podwyższenia A1 przepuszcza (muff) snap z ręki do ręki od snapera. Piłkę odzyskuje A2, który wbiega z nią do pola punkowego Drużyny B. **DECYZJA:** Drużyna A zdobywa 2 punkty (Przepis 2-11-2).
- IX. Próba kopnięcia za jeden punkt Drużyny A jest zablokowana. B75 odzyskał na B-2, ale podczas próby biegu stracił piłkę przez fumble. Piłka wtoczyła się do pola punkowego, gdzie B61 odzyskał będąc na ziemi. **DECYZJA:** Safety. Drużyna A zdobywa 1 punkt (Przepis 8-1-1).

Faule podczas podwyższenia przed zmianą drużynowego posiadania

ARTYKUŁ 3. a. *Faule znoszące się.* Jeżeli obie drużyny faulowały podczas próby, a faul Drużyny B miał miejsce przed zmianą drużynowego posiadania, faule znoszą się i próba zostaje powtórzona, nawet gdy dodatkowy faul miał miejsce już po zmianie drużynowego posiadania. Każde powtórzenie wynikające z fauli znoszących się odbywa się z miejsca poprzedniego. (**AR 8-3-3: II**)

b. *Faule Drużyny B podczas podwyższenia:*

1. Drużyna A może anulować zdobyte punkty i powtórzyć podwyższenie po odmierzeniu kary lub odrzucić karę i wybrać zdobyte punkty. Drużyna A może przyjąć zdobyte punkty wraz z karami za przewinienia osobiste i niesportowe zachowanie, które zostaną odmierzone na następującym po podwyższeniu kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę. (**AR 3-2-3: VI; AR 8-3-2: II, AR 8-3-3: I; AR 10-2-5: IX-XI**)
2. Powtórzenie wynikające z faulu Drużyny B może nastąpić z dowolnego miejsca pomiędzy liniami wewnętrznymi, na lub przed linią jardową, na której piłka zostanie ustawiona po odmierzeniu kary. (**AR 8-3-3: III**)

c. *Faule Drużyny A podczas podwyższenia:*

1. Jeżeli faul Drużyny A ma miejsce podczas udanego podwyższenia, piłkę należy wprowadzić do gry z miejsca, w którym zostanie ustawiona po odmierzeniu kary. (**AR 8-3-3: I**)
2. Jeżeli Drużyna A popełni faul, który skutkuje stratą próby, podwyższenie jest zakończone, punkty nieuznane, a kara nie jest odmierzana na następującym po podwyższeniu kickoffie.
3. Jeżeli Drużyna A popełni faul przed zmianą drużynowego posiadania, a faul ten nie jest znoszone przez inny i podczas próby nie ma kolejnej zmiany posiadania lub nie zdobyto punktów, kara zostaje odrzucony w myśl przepisów.

d. *Faule martwej piłki:*

1. Kary za faule popełnione po sygnale gotowości do gry i przed snapem, odmierzone są przed kolejnym snapem.
2. Kary za popełnione podczas podwyższenia faule piłki żywej traktowane jak faule piłki martwej, odmierzone są na następującym po podwyższeniu kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę. Jeżeli podwyższenie jest powtarzane, kary te są odmierzone na powtórzeniu podwyższenia (Przepis 10-1-6). (**AR 3-2-3: VII**)

e. *Wbiegnięcie lub atak na kopacza lub holdera.* Faule za atak lub wbiegnięcia w kopacza lub holdera są faulami piłki żywej.

f. *Utrudnianie złapania kopnięcia.* Kara za faul utrudniania przy próbie złapania kopnięcia jest odrzucona w myśl przepisów, a punkty zdobyte przez Drużynę A są anulowane.

Interpretacje 8-3-3:

- I. Podczas podwyższenia legalne kopnięcie Drużyny A przekroczyło strefę neutralną, jest niedotknięte i w powietrzu, gdy popełniono faul. **DECYZJA:** Jeżeli faulowała Drużyna A, podwyższenie jest nieudane i Drużyna B nie zdobyła posiadania, podwyższenie jest zakończone. Jeżeli faulowała Drużyna A, podwyższenie jest udane, kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego. Jeżeli faulowała Drużyna B i podwyższenie jest udane, Drużyna A może przyjąć karę i próbować dwupunktowego podwyższenia. Procedura po kopnięciu z akcji nie obejmuje podwyższenia. Kary za przewinienia osobiste Drużyny B popełnione podczas udanego podwyższenia, mogą być odmierzone na następującym po nim kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę. Jeżeli podwyższenie jest nieudane, Drużyna A może wybrać karę i powtórzenie próby.
- II. Podczas podwyższenia obie drużyny faulowały i Drużyna B nie zdobyła posiadania. **DECYZJA:** Powtórzenie próby z miejsca poprzedniego.
- III. Drużyna A popełnia false start, ustawiona na środku boiska do podwyższenia z B-3. Po odmierzaniu kary, Drużyna A wykonuje kopnięcie z B-8, które jest zablokowane. B77 był w strefie neutralnej w chwili snapu. Po odmierzaniu kary piłka jest ustawiona na B-4, do powtórzenia próby. Drużyna A prosi ustawienie piłki na prawej linii wewnętrznej. **DECYZJA:** Prośba jest przyjęta i piłka zostaje ogłoszona gotową do gry na B-4, na prawej linii wewnętrznej.
- IV. Podczas podwyższenia obie drużyny faulują, następnie Drużyna B przechwytuje podanie w przód. Podczas akcji powrotnej (a) B23 ścina; (b) A18 powala zawodnika posiadającego ciągnąc go za kratkę kasku. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) faule się znoszą i próba jest powtarzana.
- V. Podczas podwyższenia B79 znajdował się w strefie neutralnej w chwili snapu. Następnie B20 przechwycił podanie w przód, a A55 powalił go ciągnąc za kratkę kasku. **DECYZJA:** Faule znoszą się i próba jest powtarzana.

Faule podczas podwyższenia po zmianie drużynowego posiadania

ARTYKUŁ 4. Faule po zmianie drużynowego posiadania opisane są w Przepisie 10-2-7. (**AR 8-3-4: I-II**)

Interpretacje 8-3-4:

- I. B15 przechwycił legalne podanie w przód Drużyny A i biegnie na środku boiska, gdy A19 powalił go łąpiąc i ciągnąc za kratkę kasku. **DECYZJA:** Kara odmierzana jest na kolejnym kickoffie (Przepis 10-2-7-a).
- II. B1 przechwycił legalne podanie w przód Drużyny A i dobiega na środek boiska. Podczas biegu B2 ścina w polu punktowym Drużyny B. **DECYZJA:** Kara odmierzana jest na kolejnym kickoffie (Przepis 10-2-7-a).
- III. Drużyna A gra podwyższenie za 2 punkty i w chwili snapu została oflagowana za nieprawidłową zmianę ustawienia. B21 odzyskuje fumble i podczas jego akcji powrotnej B45 ścina, a A80 uderza przeciwnika. B21 wbiega z piłką w pole punktowe Drużyny A. **DECYZJA:** Punkty są anulowane, faule anulują się, próba nie jest powtarzana. Podwyższenie jest zakończone. A80 jest zdyskwalifikowany.
- IV. Drużyna A gra podwyższenie za 2 punkty i w chwili snapu popełnia nieprawidłową zmianę ustawienia. B21 odzyskuje fumble i podczas jego akcji powrotnej A80 wymierza cios przeciwnikowi. B21 wbiega z piłką w pole punktowe Drużyny A. **DECYZJA:** Drużyna B zdobywa 2 punkty. Kara za rażące przewinienie osobiste A80 odmierzana jest na następującym po podwyższeniu kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę. A80 jest zdyskwalifikowany.

Faule po podwyższeniu

ARTYKUŁ 5. Kary za faule popełnione po zakończeniu podwyższenia, odmierzane są na następującym po podwyższeniu kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę. Jednakże jeżeli podwyższenie jest powtarzane, kary te odmierzane są przed powtórzeniem podwyższenia (Przepis 10-1-6). (**AR 10-2-5: XIII-XV; AR 3-2-3: VII**)

Następna akcja po podwyższeniu

ARTYKUŁ 6. Po podwyższeniu piłka wprowadzana jest do gry poprzez kickoff lub w miejscu rozpoczynającym dogrywkę. Kickoff wykonuje drużyna, która zdobyła 6-punktowe przyłożenie.

SEKCJA 4. Field goal

Sposób zdobycia

- ARTYKUŁ 1. a. Punkty za field goal przyznawane są drużynie kopiącej, gdy wykonane przez nią kopnięcie z akcji, którym może być kopnięcie z odbicia lub kopnięcie z miejsca przeleci nad poprzeczką i pomiędzy słupkami bramki należącej do drużyny odbierającej. Jeżeli wcześniej kopnięta piłka dotknie zawodnika drużyny kopiącej lub ziemi, kopnięcie na bramkę jest nieudane.
- b. Próba field goala jest udana, gdy piłka przeleci nad poprzeczką i pomiędzy słupkami, a następnie jest martwa poza linią końcową lub zostaje zdmuchnięta z powrotem przez wiatr, ale nie przelatuje ponownie nad poprzeczką, będąc martwa gdziekolwiek. Określając progres kopniętej piłki, słupki i poprzeczka traktowane są jako linia a nie płaszczyzna.

Następna akcja po kopnięciu na bramkę

- ARTYKUŁ 2. a. *Udany field goal.* Po udanym field goalu piłka wprowadzana jest do gry poprzez kickoff lub w miejscu rozpoczynającym dogrywkę. Kickoff wykonuje drużyna, która skutecznie kopnęła na bramkę.
- b. *Nieudana próba field goala:*
1. Piłka należy do Drużyny B, gdy jest ogłoszona martwą i żaden z zawodników Drużyny B nie dotknie piłki, po tym jak przekroczyła strefę neutralną. Za wyjątkiem dogrywki Drużyna B wprowadza piłkę do gry poprzez snap z miejsca poprzedniego, linii 20 jarda lub z miejsca, gdzie piłka stała martwa (zależnie, które z tych miejsc, jest najbardziej korzystne dla Drużyny B).
 - (a) Snap z linii 20 jarda odbywa się w połowie odległości pomiędzy liniami wewnętrznymi, chyba że przed sygnałem gotowości do gry Drużyna B wskaże inną pozycję piłki, ale pozycja ta musi znajdować się pomiędzy liniami wewnętrznymi lub na jednej z nich.
 - (b) Po sygnale gotowości, pozycja piłki może być zmieniona po przerwie na żądanie, chyba że poprzedzi ją faul Drużyny A lub faule znoszące się.
 2. Jeżeli piłka nie przekroczy strefy neutralnej lub gdy Drużyna B dotknie piłki, gdy ta przekroczyła strefę neutralną, obowiązują wszystkie przepisy odnoszące się do kopnięć z akcji. (**AR 6-3-4: II; AR 8-4-2: I-VI; AR 10-2-3: V**)

Interpretacje 8-4-2:

- I. Czwarta i 8 na B-40. Nietknięte kopnięcie na bramkę wykonane przez Drużynę A zatrzymuje się na B-7, gdzie piłka jest martwa. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B na B-40.
- II. Czwarta i 8 na B-40. Kopnięcie na bramkę wykonane przez Drużynę A dotyka B1 na B-10, a następnie piłka wylatuje poza boisko na B-5. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B na B-5.
- III. Czwarta i 8 na B-40. Kopnięcie na bramkę wykonane przez Drużynę A uderza w ziemię na B-3, odbija się i w powietrzu wpada w pole punktowe, gdzie zawodnik Drużyny B łapie piłkę i przyklęka. **DECYZJA:** Touchback (Przepis 8-6-1-b). Piłka Drużyny B na B-20.
- IV. Czwarta i 8 na B-18. Nieudany field goal Drużyny A opuszcza boisko nad linią końcową. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B na B-20.
- V. Nieudany field goal Drużyny A uderza w ziemię poza strefą neutralną. Piłka odbija się przelatując z powrotem przez strefę neutralną, gdzie odzyskuje B1, który następnie przebiega z piłką do pola punktowego przeciwnika. **DECYZJA:** Przyłożenie (Przepis 6-3-5).
- VI. Czwarta i 6 na B-18. Nieudany field goal Drużyny A uderza w ziemię poza strefą neutralną. Piłka odbija się przelatując z powrotem przez strefę neutralną, gdzie na B-28 opuszcza boisko, bądź jest odzyskana na ziemi przez którąś z drużyn. Kopnięcie nie było dotknięte poza strefą neutralną. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-28 (Przepisy 6-3-6, 6-3-7 oraz 8-4-2-b).
- VII. Drużyna A snapuje z B-15 próbując kopnąć field goal. Kopnięcie jest zablokowane, ale przekracza strefę neutralną. Nietknięta piłka odbija się od ziemi na B-12 i wraca przez strefę neutralną, gdzie opuszcza boisko (a) na B-17; (b) na B-25. **DECYZJA:** (a) Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-20. (b) Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-25 (Przepisy 6-3-7, 8-4-2-b).
- VIII. Czwarta i gol na B-10. Próba field goala jest zablokowana i uderza o ziemię na B-7. Piłka odbija się wracając do B-13, gdzie przepuszcza ją B44. A44 odzyskuje na B-11. **DECYZJA:** Pierwsza i 10 na B-11 dla Drużyny A. Drużyna B dotknęła kopnięcie z akcji, które przekroczyło strefę neutralną (Przepis 6-3-3).

SEKCJA 5. Safety

Sposób zdobycia

ARTYKUŁ 1. Safety jest zdobyte gdy:

- a. Drużyna broniąca danego pola punktowego odpowiada za to, że piłka znalazła się w polu punktowym, gdy stała się martwa opuszczając boisko w polu punktowym (za wyjątkiem niekompletnego podania w przód), bądź gdy posiadana przez zawodnika piłka stała się martwa na wysokości jego linii punktowej lub w polu punktowym, bądź gdy w myśl przepisów piłka stała się martwa w polu punktowym. (**AR 6-3-1: IV; AR 7-2-4: I; AR 8-5-1: I-II, IV, VI-XII; AR 8-7-2: II; AR 9-4-1: VIII**).

W razie wątpliwości ma miejsce touchback a nie safety.

Wyjątek: Nie ma safety, jeżeli zawodnik na połowie własnej drużyny, pomiędzy linią piątego jarda a linią punktową:

- (a) przechwytuje podanie lub fumble; odzyskuje fumble przeciwnika lub rzucone przez niego podanie w tył; łapie lub odzyskuje kopnięcie wykonane przez przeciwnika; oraz
- (b) jego rozpęd powoduje, że wbiega on we własne pole punktowe; oraz
- (c) piłka pozostaje za linią punktową tej drużyny i zostaje tam ogłoszona martwą, będąc w posiadaniu tej drużyny. Zalicza się do tego fumble, w wyniku którego piłka wychodzi z pola punktowego i następnie opuszcza boisko w polu gry (Przepis 7-2-4-b-1).

Jeżeli spełnione są powyższe warunki (a)-(c), piłka należy do drużyny tego zawodnika, w miejscu gdzie zdobył on posiadanie.

- b. Przyjęta kara za faul powoduje, że piłka znajdzie się na linii punktowej drużyny ukaranej lub w jej polu punktowym. **Wyjątek:** Przepisy 10-2-7-a oraz 10-2-7-c. (**AR 8-5-1: III, V; AR 10-2-2: VI**)

Interpretacje 8-5-1:

- I. Po odebraniu snapu z ręki do ręki, A10 zostaje powalony w swoim polu punktowym, a piłka spoczywa częściowo na linii punktowej, przy czym początek piłki znajduje się w polu gry. **DECYZJA:** Safety. Część piłki martwej spoczywa na linii punktowej należącej do drużyny zawodnika posiadającego.
- II. Kopnięcie z akcji nie przekracza strefy neutralnej bądź po jej przekroczeniu dotyka zawodnika Drużyny B lub niedotknięte uderza w murawę i po odbiciu przelatuje z powrotem przez strefę neutralną. W każdym przypadku piłka wpada do pola punktowego Drużyny A, gdzie jest martwa w jej posiadaniu. **DECYZJA:** Safety (Przepis 8-7-2-a).
- III. B1 przechwytuje legalne podanie w przód (nie jest to podwyższenie) w głębi swojego pola punktowego, następnie próbuje biec z piłką, ale zostaje powalony w swoim polu punktowym. Podczas biegu B2 ściga A1 w polu punktowym Drużyny B. **DECYZJA:** Safety. W wyniku kary piłka znajduje się w posiadaniu Drużyny B w jej polu punktowym.
- IV. B1 znajduje się pomiędzy swoją linią 5 jarda a swoją linią punktową, gdzie przechwytuje podanie lub fumble bądź łapie wolne kopnięcie lub kopnięcie z akcji, a jego pęd powoduje, że wbiega we własne pole punktowe, w którym następnie piłka jest martwa w posiadaniu Drużyny B. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B w miejscu przechwycenia podania lub fumble bądź złapania kopnięcia. Decyzja będzie taka sama, gdy w podobnych okolicznościach B1 odzyska fumble, podanie w tył lub kopnięcie.
- V. B1 znajduje się pomiędzy swoją linią 5 jarda a swoją linią punktową, gdzie przechwytuje podanie lub fumble bądź łapie wolne kopnięcie lub kopnięcie z akcji, a jego pęd powoduje, że wbiega we własne pole punktowe. Nim piłka stała się martwa, B2 ściga we własnym polu punktowym. B1 nie opuszcza pola punktowego, gdzie piłka jest ogłoszona martwą. **DECYZJA:** Safety w wyniku kary. Miejszem zasadniczym jest miejsce gdzie B1 zdobył posiadanie pomiędzy B-5 a swoją linią punktową, a faul ma miejsce przed miejscem zasadniczym.
- VI. Fumble lub podanie w tył Drużyny A uderza w ziemię. Drużyna B przepuszcza piłkę próbując odzyskać. Następnie piłka wpada w pole punktowe Drużyny A, gdzie jej zawodnicy odzyskują na ziemi lub piłka opuszcza boisko w polu punktowym. **DECYZJA:** Safety. Impet, który posiadała piłka pochodzi z fumble lub podania (Przepis 8-7-2-a).

- VII. Będąc we własnym polu punktowym, A36 zamierza kopnąć punt, ale przepuszcza piłkę. A36 następnie odzyskuje i biegnąc dotyka pylonu na przecięciu linii punktowej i bocznej. **DECYZJA:** Safety, chyba że w chwili gdy zawodnik posiadający A36 dotknął pylonu lub linii bocznej, piłka całym obwodem znajdowała się w polu gry. Piłka jest martwa w miejscu jej najdalej wysuniętego naprzód punktu, gdy A36 dotknął pylonu lub linii bocznej (Przepisy 2-31-3 oraz 4-2-4-d).
- VIII. B40 przechwycił podanie na B-4, a jego pęd powoduje, że zmierza ku polu punktowemu, gdy na B-1 stracił piłkę przez fumble. Piłkę w polu punktowym Drużyny B odzyskuje będąc na ziemi (a) B40; (b) B45. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) safety.
- IX. B47 przechwycił podanie na B-3, a jego pęd powoduje, że wbiegł w swoje pole punktowe, gdzie stracił piłkę przez fumble. Piłka wraca w pole gry. A33 odzyskał na B-2, ale chwilę później jest uderzony i traci piłkę przez fumble. Piłka wlatuje w pole punktowe i opuszcza boisko przez linię końcową. **DECYZJA:** Touchback – piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-20 (Przepis 8-6-1). Przepis o rozpędzie zawodnika obowiązuje tylko, gdy piłka pozostaje w polu punktowym, gdzie jest ogłoszona martwą.
- X. Trzecia i 5 na B-20. B44 przechwytuje podanie w przód we własnym polu punktowym. Będąc wciąż w polu punktowym, B44 traci piłkę przez fumble. Piłka wtacza się w pole gry, gdzie kilku zawodników walczy by ją odzyskać, powodując, że piłka wraca z powrotem w pole punktowe. Tam (a) B44 odzyskuje na ziemi; (b) piłka opuszcza boisko przez linię końcową. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) safety. Dwa punkty dla Drużyny A. Impet piłki, gdy ponownie znalazła się w polu punktowym, pochodzi z fumble B44. Walka by odzyskać piłkę, nie nadaje jej nowego impetu (Przepis 8-7-2). Nie obowiązują także przepisy o pędzie zawodnika, gdyż piłka nie pozostała w polu punktowym.
- XI. 4/Gol na B-8. A44 biegnie z piłką, zostaje uderzony i fumble na B-5. B54 zbija piłkę niczyją, która uderzyła w ziemię z B-3 do własnego pola punktowego. A88 widzi piłkę niczyją i odzyskuje ją w polu punktowym. **DECYZJA:** Safety, Drużyna A zdobywa 2 punkty. Zbicie jest legalne, ponieważ B54 zbija piłkę w tył (Przepis 9-4-1-c), ale tym samym B54 nadał piłce nowy impet i odpowiada za skierowanie piłki w pole punktowe (Przepis 8-7-2-b-1). Gdy A88 odzyskuje piłkę, zostaje ona ogłoszona martwą na podstawie przepisu o fumble w 4-tej próbie (Przepis 7-2-2-a Wyjątek 2). Rezultatem jest safety, ponieważ w myśl przepisów piłka stała się martwa w polu punktowym, a za to odpowiada B54 (Przepis 8-5-1-a). Przepis o safety i o fumble w 4-tej próbie wydają się być sprzeczne w tej sytuacji, ale intencja przepisu o safety bezpośrednio dotyczy takiej sytuacji i stąd bierze wyższość nad przepisem o fumble w 4-tej próbie, który ogólnie opisuje sytuację odzyskania przez Drużynę A.
- XII. Po safety, Drużyna A wykonuje wolne kopnięcie, punktując piłkę z A-20 pod bardzo silny wiatr. Wiatr zdmuchuje punt do tyłu nad głowami kopiących i piłka upada na A-15. Piłka wtoczyła się w pole punktowe Drużyny A, gdzie zatrzymała się. Zaskoczeni sytuacją zawodnicy nie próbują odzyskać piłki i zostaje ona ogłoszona martwą. **DECYZJA:** Safety. Przepis 8-5-1-a przeważa nad użyciem Przepis 8-2-1-c.

Kopnięcie po safety

ARTYKUŁ 2. Po safety piłka należy do drużyny broniącej danej linii punktowej, na jej własnym 20-jardzie. Drużyna ta wprowadza piłkę do gry poprzez wolne kopnięcie, które może być wykonane jako punt, kopnięcie z odbicia lub kopnięcie z miejsca. Kopnięcie wykonuje się pomiędzy liniami wewnętrznymi. Wyjątek: Dogrywka i przepisy odnośnie podwyższeń.

SEKCJA 6. Touchback

Sytuacje ogłoszenia

ARTYKUŁ 1. Touchback następuje gdy:

- a. Drużyna atakująca dane pole punktowe odpowiada za to, że piłka znalazła się w polu punktowym, gdy piłka stała się martwa opuszczając boisko w polu punktowym (za wyjątkiem niekompletnego podania w przód), bądź gdy posiadana przez zawodnika piłka stała się martwa na wysokości jego linii punktowej lub w polu punktowym. (Przepis 7-2-4-c). (**AR 7-2-4: I; AR 8-6-1: I-III**)
- b. W myśl przepisów kopnięcie staje się piłką martwą w polu punktowym drużyny broniącej i drużyna atakująca odpowiada za piłkę w polu punktowym. **Wyjątek:** Przepis 8-4-2-b. (**AR 6-3-4: III**)

Interpretacje 8-6-1:

- I. Fumble Drużyny A uderza w pylon na przecięciu linii punktowej Drużyny B i linii bocznej. **DECYZJA:** Touchback. Piłka Drużyny B na B-20 (Przepis 7-2-4-b).
- II. B1 przechwytuje w swoim polu punktowym legalne podanie w przód Drużyny A, po czym dalej w polu punktowym A1 wyrывa mu piłkę z rąk. **DECYZJA:** Przyłożenie. Piłka po przechwycie nie staje się automatycznie martwa, ale jest martwa gdy posiadanie zdobył A1. Jednakże jeżeli w ocenie sędziego po przechwycie upłynął pewien wyraźny czas, podczas którego zawodnik Drużyny B nie próbował przemieszczać piłki po jej przechwyceniu, sprawiedliwym jest ogłoszenie touchbacku.
- III. Trzecia i 5 na B-20. B44 przechwytuje podanie we własnym polu punktowym. Będąc wciąż w polu punktowym, B44 traci piłkę przez fumble. Piłka wtacza się w pole gry, gdzie w walce o piłkę, A33 kopie ją z powrotem w pole punktowe. Piłka opuszcza boisko nad linią końcową. **DECYZJA:** Pierwsza i 10 dla Drużyny B na B-30. Rezultatem akcji jest touchback i tym samym B-20 jest miejscem zasadniczym dla 10-jardowej kary za kopnięcie piłki. Rezultatem jest touchback, ponieważ kopiąc piłkę, A33 nadał jej nowy impet (Przepisy 2-16-1-a, 8-7-1, 10-2-2-d-2-a).

Następna akcja

ARTYKUŁ 2. Gdy zostanie ogłoszony touchback, piłka należy do drużyny broniącej danego pola punktowego na jej 20 jardzie. Drużyna ta wprowadza piłkę do gry poprzez snap (**Wyjątek:** Zasady dogrywki). Snap odbywa się z miejsca w połowie odległości pomiędzy liniami wewnętrznymi, chyba że drużyna wprowadzająca piłkę do gry wskaże inne miejsce pomiędzy liniami wewnętrznymi, nim zegar akcji dojdzie do 25 sekund lub przed kolejnym sygnałem gotowości do gry. Po sygnale gotowości do gry, pozycja piłki może być zmieniona po przerwie na żądanie dla dowolnej drużyny, chyba że poprzedza ją faul Drużyny A bądź miały miejsce faule znoszące się.

SEKCJA 7. Odpowiedzialność i impet

Odpowiedzialność za piłkę

ARTYKUŁ 1. Drużyną odpowiedzialną za piłkę, która stała się martwa opuszczając boisko w polu punktowym lub stała się martwa w posiadaniu zawodnika na wysokości linii punktowej lub w polu punktowym, jest drużyna której zawodnik: przenosił piłkę; nadał jej impet, który skierował piłkę w pole punktowe; bądź jest odpowiedzialny za piłkę niczyją, która znalazła się na linii punktowej bądź w polu punktowym

Impet pierwotny

- ARTYKUŁ 2. a. Impet nadany piłce przez zawodnika, który ją kopnął, podał, wysnapował lub stracił przez fumble, odpowiada za drogę przebytą przez piłkę w dowolnym kierunku, nawet gdy jej kierunek ulega zmianie po uderzeniu w ziemię, dotknięciu sędziego lub zawodnika dowolnej drużyny. (**AR 6-3-4: III; AR 8-5-1: II, VI, VIII; AR 8-7-2: I-IV**)
- b. Impet pierwotny wygasa i odpowiedzialność za drogę piłki przypisana zostaje zawodnikowi, który:
 1. Kopnie piłkę nie będącą w posiadaniu żadnego zawodnika lub zbiję piłkę niczyją, która uprzednio uderzyła w ziemię.
 2. Nada piłce nowy impet poprzez jakikolwiek kontakt z nią, gdy piłka uprzednio zatrzymała się w bezruchu (Przepis 2-11-4-c).
 - c. Piłka niczyja zachowuje swój oryginalny status, gdy zostaje jej nadany nowy impet.

Interpretacje 8-7-2:

- I. A1 biegnie z piłką w kierunku linii punktowej Drużyny B i traci piłkę przez fumble, gdy B1 wybija mu piłkę lub tackluje go od tyłu. W obu przypadkach A1 stracił posiadanie przed linią punktową, a piłka wpada w pole punktowe Drużyny B, gdzie ta drużyna odzyskuje. **DECYZJA:** Touchback. Impet pochodzi z fumble Drużyny A (Przepis 8-6-1-a).
- II. Dowolne kopnięcie Drużyny A uderza w ziemię, następnie zawodnik Drużyny B zbija piłkę w swoje pole punktowe, gdzie Drużyna B odzyskuje na ziemi lub piłka opuszcza boisko. **DECYZJA:** Safety – 2 punkty dla Drużyny A. Drużyna B nadała piłce nowy impet. Zbicie kopnięcia nadaje piłce nowy impet, który zastąpił impet z kopnięcia. Jednakże zwyczajne dotknięcie kopnięcia lub gdy odbije się ono od zawodnika, nie zastępuje impetu z kopnięcia (Przepis 8-5-1-a).
- III. Drużyna A kopie punt. Zawodnik Drużyny B dotyka piłki (brak nowego impetu), która następnie przelatuje nad jego linią punktową. Drużyna B odzyskuje na ziemi lub piłka opuszcza boisko przez pole punktowe. **DECYZJA:** Touchback. Decyzja będzie taka sama, gdy kopnięcie w locie uderzy w zawodnika Drużyny B lub jest zwyczajnie dotknięte przy próbie złapania. Drużyna B może odzyskać i przemieszczać piłkę. Jeżeli zawodnik Drużyny B będzie na ziemi z piłką w swoim polu punktowym lub wybiegnie poza boisko w polu punktowym, rezultatem akcji będzie dalej touchback (Przepis 8-6-1-a).
- IV. Drużyna A kopie wolne kopnięcie z A-35. Po kopnięciu piłka toczy się po murawie na B-3, gdy B10 kopie piłkę w swoje pole punktowe i nad linią końcową. **DECYZJA:** Safety. B10 nadał piłce nowy impet. Faul Drużyny B za niedozwolone kopnięcie piłki. W przypadku przyjęcia 10-jardowej kary, kopnięcie jest powtarzane z A-45 (Przepisy 9-4-4 oraz 10-2-2-d-4).

ROZDZIAŁ 9. Zachowanie zawodników i innych osób podległych przepisom

SEKCJA 1. Przewinienia osobiste

Do przewinień osobistych należą wszystkie faule przedstawione w tej sekcji (chyba że wskazano inaczej), jak również każdy inny czyn noszący znamiona nieuzasadnionej agresywnej gry. Rażące przewinienia osobiste wymagają dodatkowo rozpoznania przez właściwy organ dyscyplinarny (Przepis 9-6). O ile nie wskazano inaczej, karą za wszystkie przewinienia osobiste jest:

KARA – Przewinienie osobiste, 15 jardów. Dla fauli piłki martwej – 15 jardów z miejsca przyznanego.

Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Faule Drużyny A popełnione przed strefą neutralną, odmierzane są z miejsca poprzedniego. Safety jeżeli faul ma miejsce w polu punktowym Drużyny A [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 lub S46: PF-*]. Dyskwalifikacja za rażący faul [S47: DSQ].

Faule Drużyny A podczas akcji z wolnym kopnięciem lub kopnięciem z akcji: kara może być odmierzona z miejsca poprzedniego lub z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B, jeżeli kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną (nie dotyczy field goali) (Przepisy 6-1-8 oraz 6-3-13). Przewinienia osobiste Drużyny B podczas akcji z legalnym podaniem w przód (Przepisy 7-3-12 oraz 10-2-2-e): kara odmierzana jest z miejsca zakończenia ostatniego biegu, gdy kończy się on poza strefą neutralną oraz podczas próby nie było zmiany drużynowego posiadania. Gdy podanie jest niekompletne lub przechwycone, bądź w trakcie próby miała miejsce zmiana drużynowego posiadania, kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego.

Rażący faul

ARTYKUŁ 1. Wszystkie rażące przewinienia osobiste (Przepis 2-10-3) popełnione przed meczem, w jego trakcie lub pomiędzy kwartami, skutkują dyskwalifikacją. Rażące przewinienia osobiste popełnione przez Drużynę B, powodują przyznanie pierwszej próby, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami.

Faule za uderzenie i podcinanie nogą

ARTYKUŁ 2. a. Żadna osoba podległa przepisom nie może uderzyć przeciwnika kolanem; uderzyć otwartą dłoń lub splecionymi dłońmi, pięścią, łokciem, wyprostowanym przedramieniem lub piętą, w kask przeciwnika (łącznie z kratką), okolicę głowy lub w inną część ciała. Zabronione jest wbijanie palców w ciało przeciwnika. (**AR 9-1-2: II, IV**)

b. Żadna osoba podległa przepisom nie może kopnąć przeciwnika.

c. Podcinanie jest zabronione. Podcięcie to celowe użycie stopy lub dolnej części nogi, celem przeszkodzenia przeciwnikowi, poprzez kontakt poniżej jego kolan (Przepis 2-28).

Interpretacje 9-1-2:

- I. Obrońca wysuwa stopę i podcina przeciwnika, którym jest (a) skrzydłowy wybiegający do podania; (b) zawodnik biegnący z piłką. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) i (b) przewinienie osobiste – podcięcie, 15 jardów kary, automatyczna pierwsza próba.
- II. Tuż przed powaleniem A1 (zawodnik posiadający piłkę) uderza przeciwnika wysuniętym przedramieniem. **DECYZJA:** Przewinienie osobiste, 15 jardów kary. Jeżeli faul miał miejsce przed strefą neutralną, kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego. Safety jeżeli miał miejsce w ich polu punktowym. Dyskwalifikacja w przypadku rażącego faulu.
- III. A11 skutecznie podaje do przodu do A88, który został powalony w polu gry **poza strefą neutralną**. Podczas akcji B88 popełnił przewinienie osobiste na A79. **DECYZJA:** Kara 15 jardów odmierzana jest z miejsca, gdzie A88 został powalony (Przepis 7-3-12 oraz opcja kary Przepisu 9-1).
- IV. 1/10 na A-25. Obrońca B21 ustawia się do blokowania na linii wznowienia i po snapie uderza skrzydłowego A88 w kratkę kasku, czym utrudnił A88 wybiegnięcie na ścieżkę. QB A12 został powalony ze stratą 7 jardów. **DECYZJA:** Przewinienie osobiste B21 za uderzenie A88. Drużyna A będzie miała 1/10 na A-40. Takie działanie nie wymaga ciągłego kontaktu z twarzą, kaskiem przeciwnika (włącznie z kratką) lub szyją, aby zaistniał faul jak w przypadku Przepis 9-1-8-a.

Targeting – mocne uderzenie wierzchołkiem kasku

ARTYKUŁ 3. Zabronione jest atakowanie przeciwnika poprzez targeting (nakierowanie) i mocne uderzenie wierzchołkiem kasku. Wierzchołek to część wieńcząca kask, a szczegółowo jest to obszar określony promieniem o długości 15,24 cm (6 cali), prowadzonym od zwieńczenia (szczytu) kasku. Faul ten wymaga, by wystąpił przynajmniej jeden indyktor targetingu (Przepis 2-35). **(AR 9-1-3: I)**

KARA – Rażący faul. 15 jardów i automatyczna dyskwalifikacja. Kara jardowa nie jest odmierzana, jeżeli wideoweryfikacja anuluje dyskwalifikację. [S38, S24 oraz S47: PF-TGC/DSQ]

Interpretacje 9-1-3:

- I. Podający naprzód A12 znajduje się w strefie tackli i szuka otwartego skrzydłowego. Przed rzuceniem podania lub tuż po, A12 zostaje uderzony z boku w żebro, udo lub kolano przez B79, który szedł nisko i uderzył wierzchołkiem kasku. **DECYZJA:** Faul B79 za targeting i mocne uderzenie wierzchołkiem kasku w przeciwnika. 15 jardów kary i pierwsza próba. Dyskwalifikacja B79.

Targeting – mocne uderzenie zawodnika bezbronnego w szyję lub w głowę

ARTYKUŁ 4. Zabronione jest atakowanie bezbronnego zawodnika (Przepis 2-27-14) poprzez targeting (nakierowanie) i mocne uderzenie w okolicę głowy lub szyi, wykonane kaskiem, ramieniem, łokciem, przedramieniem, pięścią bądź dłonią. Faul ten wymaga, by wystąpił przynajmniej jeden indyktor targetingu (Przepis 2-35). **(AR 9-1-4: I-VI)**

KARA – Rażący faul. 15 jardów i automatyczna dyskwalifikacja. Kara jardowa nie jest odmierzana, jeżeli wideoweryfikacja anuluje dyskwalifikację. [S38, S24 oraz S47: PF-TGD/DSQ]

Interpretacje 9-1-4:

- I. Odbierający A83 wyskoczył i chwycił podanie w przód. Gdy A83 próbuje wylądować i utrzymać równowagę, B45 wybija się w kierunku A83 i uderza go ramieniem lub kaskiem powyżej ramion. **DECYZJA:** Faul B45 za targeting i mocne uderzenie w zawodnika bezbronnego powyżej ramion. 15 jardów i pierwsza próba. Dyskwalifikacja B45.
- II. A20 biegnie do przodu z piłką. Mając przed sobą, próbującego go powalić obrońcę B89, A20 pochyla głowę, a następnie: (a) w sposób niezamierzony dochodzi do kontaktu kasków obu zawodników; (b) w sposób zamierzony atakuje kaskiem B89, który próbuje go powalić. B89 trzyma głowę uniesioną, gdy dochodzi do zderzenia kaskami. **DECYZJA:** (a) Nie ma faulu. W myśl Przepis 9-1-3 żaden z zawodników nie jest bezbronnym i żaden nie wykonał targetingu. (b) Faul A20 za targeting. Decydując się na atak kaskiem, A20 podlega pod Przepis 9-1-3.
- III. Kickoff na rozpoczęcie drugiej połowy. A44 wybiega za wykopniętą piłką. Podczas akcji powrotnej A44 biegnie na B-45, gdy B66 wybija się z boku w jego kierunku, wykonując niewidoczny dla A44 blok (*blind side*). Pierwszy kontakt B66 wykonany jest przedramieniem, które trafia A44 (a) w kark; (b) w bark lub ramię. **DECYZJA:** (a) Faul B66 za nielegalny niewidoczny blok i targeting na bezbronnym zawodniku, poprzez wykonanie mocnego uderzenia w okolicę głowy lub szyi. 15 jardów kary po zakończeniu biegu. Dyskwalifikacja B66. (b) Faul za nielegalny niewidoczny blok. Nie ma faulu za targeting, ponieważ kontakt B66 nie jest powyżej ramion (w okolicę szyi lub w głowę). Przepis 2-27-14.
- IV. A12, który normalnie gra jako rozgrywający, tym razem ustawia się jak cofnięty skrzydłowy. A33 ustawiony jest 5 jardów za snaperem w formacji „shotgun”. A33 rzuca podanie do A12, które zostaje przechwycone. Podczas akcji powrotnej B55 wykonuje targeting na A33, uderzając go w bok kasku. **DECYZJA:** Faul B55 za targeting na bezbronnym zawodniku i mocne uderzenie powyżej ramion. 15 jardów kary i automatyczna dyskwalifikacja. W myśl przepisu 2-27-14 A33 jest bezbronnym zawodnikiem, gdyż w tej próbie grał jako rozgrywający.
- V. A81 ustawiony jest szeroko jako skrajny liniowy po lewej stronie formacji. Kryjący go B89 ustawiony jest bardziej do środka. Podczas biegu na lewą stronę, B89 zmierza do środka, będąc skupionym na zawodniku z piłką i nie widzi A81, który zbiega do wewnątrz i wybija się w kierunku B89, uderzając go mocno przedramieniem w szyję. **DECYZJA:** Faul za niewidoczny blok z targetingiem na podstawie Przepis 9-1-4 – 15 jardów kary, A81 jest zdyskwalifikowany. B89 jest bezbronnym zawodnikiem jako narażony na niewidoczny dla niego blok (Przepis 2-27-14).

- VI. A33 został złapany przez dwóch obrońców, po zdobyciu z piłką kilku jardów. Progres A33 został zatrzymany i jest on pchany w tył, choć piłki nie ogłoszono jeszcze martwą. Linebacker B55 pochyla się i wybija w kierunku A33, uderzając go przedramieniem w bok kasku. **DECYZJA:** Faul B55 za targeting. 15 jardów kary i automatyczna dyskwalifikacja. A33 jest zawodnikiem bezbronnym, gdyż jego progres został zatrzymany, a on sam jest trzymany przez przeciwników (Przepis 2-27-14).
- VII. A88 dopiero co złapał podanie, gdy obrońca B55 wybił się w jego kierunku i uderzył go ramieniem i przedramieniem w korpus. Back Judge rzucił flagę za targeting w okolicę głowy/szyi i B55 jest zdyskwalifikowany. Sędzia główny ogłasza karę i sytuacja trafiła do wideoweryfikacji. **DECYZJA:** Po wideoweryfikacji Video Judge uznał, że nie było mocnego uderzenia w okolicę głowy/szyi i zmienia decyzję o dyskwalifikacji. Sędzia główny ogłasza brak dyskwalifikacji B55 oraz brak 15-jardowej kary.
- VIII. B44 jest ustawiony w pozycji aby odebrać Punt. A88 biegnie za kopnięciem i wybija się w kierunku B44, uderzając go bokiem swojego kasku i ramieniem w korpus, ułamek sekundy przed nadejściem piłki. Side Judge i Field Judge rzucają flagi i zgłaszają Sędziemu głównemu, że A88 popełnił utrudnianie złapania kopnięcia jak również targeting za uderzenie powyżej ramion. Sędzia główny ogłasza karę i sytuacja trafiła do wideoweryfikacji. **DECYZJA:** Po wideoweryfikacji Video Judge uznał, że nie było mocnego uderzenia w okolicę głowy/szyi i zmienia decyzję o dyskwalifikacji. Sędzia główny ogłasza brak dyskwalifikacji A88 oraz odmierzenie 15-jardowej kary za utrudnianie złapania kopnięcia.
- IX. W trakcie akcji powrotnej po puncie B44 wybija się w kierunku A66 i uderza w niego barkiem. Uderzenie jest z boku i poniżej ramion A66. **DECYZJA:** Faul za niewidoczny blok. A66 jest zawodnikiem bezbronnym, ponieważ B44 wykonuje niewidoczny dla przeciwnika blok. Nie jest to jednak targeting, ponieważ mocne uderzenie nie było wykonane w okolicę głowy/szyi.

Clipping

ARTYKUŁ 5. Clipping jest zabroniony (Przepis 2-5).

Wyjątki:

1. Zawodnicy ataku będący w chwili snapu na linii wznowienia i wewnątrz strefy wolnego blokowania (Przepis 2-3-6) mogą wykonać clipping wewnątrz tej strefy, podlegając pod poniższe restrykcje:
 - (a) Zawodnik w strefie wolnego blokowania nie może wykonać bloku zainicjowanego z tyłu w kolana lub poniżej.
 - (b) Zawodnik będący na linii wznowienia i wewnątrz strefy wolnego blokowania, nie może jej opuścić, a następnie do tej strefy powrócić i wykonać ścięcie.
 - (c) Żaden zawodnik nie może naruszyć Przepisu 9-1-6 (Blokowanie poniżej pasa).

UWAGA: Strefa wolnego blokowania przestaje istnieć, gdy opuści ją piłka (Przepis 2-3-6).
2. Gdy blokujący zainicjował już zamiar wykonania bloku, poprzez obranie kierunku i rozpoczęcie ruchu do bloku, a następnie zawodnik, który miał być blokowany odwróci się plecami do tego blokującego.
3. Zawodnik może odepchnąć przeciwnika poniżej pasa w pośladki lub na ich wysokości, gdy próbuje dostać się do zawodnika posiadającego lub symulującego posiadanie piłki, bądź gdy próbuje w sposób legalny złapać lub odzyskać fumble, podanie w tył, kopnięcie lub dotknięte podanie w przód (Przepis 9-3-6 Wyjątek 3) .
4. Zawodnik uprawniony przed strefą neutralną, może odepchnąć przeciwnika poniżej pasa w pośladki lub na ich wysokości, gdy próbuje dostać się do podania w przód (Przepis 9-3-6 Wyjątek 5).
5. Clipping na zawodniku posiadającym lub symulującym posiadanie piłki jest dozwolone.

Blokowanie poniżej pasa**ARTYKUŁ 6.****a. Drużyna A przed zmianą drużynowego posiadania:**

1. Liniowi, których początkowa pozycja znajduje się całkowicie w strefie tackli, mogą legalnie blokować poniżej pasa wewnątrz strefy tackli, jeżeli blokują w swoich pierwszych ruchach (*initial charge*). Blok zainicjowany do 1 jarda poza strefą neutralną, uznawany jest za blok w strefie tackli. Jeżeli blok nie jest wykonany w pierwszych ruchach, omawiani liniowi mogą blokować poniżej pasa wewnątrz strefy tackli, dopóki piłka nie opuści strefy tackli i tylko, gdy siła inicjująca kontakt skierowana jest od przodu. **(AR 9-1-6: VIII-IX, XI-XII)**
2. Zawodnicy cofnięci ustawieni nieruchomo, których dowolna część ciała znajduje się w strefie tackli, mogą blokować poniżej pasa wewnątrz strefy tackli, dopóki piłka nie opuści strefy tackli i tylko, gdy siła inicjująca kontakt skierowana jest od przodu. Blok zainicjowany do 1 jarda poza strefą neutralną, uznawany jest za blok w strefie tackli.
„Skierowana od przodu” oznacza w zakresie godzinowym od 10 do 2, wyznaczonym przed obszarem koncentracji zawodnika blokowanego. **(AR 9-1-6: I-III, V-VI, X, XIII)**
3. Wszyscy pozostali zawodnicy Drużyny A nie mogą blokować poniżej pasa.

b. Drużyna B przed zmianą drużynowego posiadania:

1. Zawodnicy ustawieni nieruchomo wewnątrz jarda od linii wznowienia i w szerokości strefy tackli, mogą legalnie blokować poniżej pasa wewnątrz strefy tackli, jeżeli blok inicjują od razu po snapie. **(AR 9-1-6: IV)**
2. Wszyscy pozostali zawodnicy Drużyny B nie mogą blokować poniżej pasa, za wyjątkiem na zawodniku posiadającym lub symulującym posiadanie piłki. **(AR 9-1-6: VII)**

c. Kopnięcia:

Podczas akcji, w której wykonano wolne kopnięcie lub kopnięcie z akcji, blokowanie poniżej pasa jest nielegalne, za wyjątkiem na zawodniku posiadającym lub symulującym posiadanie piłki.

d. Po zmianie drużynowego posiadania:

Po jakiegokolwiek zmianie drużynowego posiadania, blokowanie poniżej pasa jest nielegalne, za wyjątkiem na zawodniku posiadającym lub symulującym posiadanie piłki.

e. Clipping (ścięcie): Żaden zawodnik nie może naruszyć Przepisu 9-1-5 (Clipping).**Interpretacje 9-1-6:**

- I. 1/10 na A-40. Cofnięty A44 stoi tuż za RT i pozycja jego lewej stopy znajduje się na wysokości wewnątrz prawej stopy RT. Po snapie A44 przechodzi na drugą stronę formacji i blokuje B77 z boku poniżej pasa. B77 znajdował się w strefie tackli i jard po stronie ofensywnej. A33 zdobywa biegiem 12 jardów. **DECYZJA:** Blok A44 jest nielegalnym blokiem poniżej pasa, ponieważ został wykonany z boku. Zawodnicy cofnięci ustawieni nieruchomo w strefie tackli, mogą blokować poniżej pasa wewnątrz strefy tackli tylko, gdy siła inicjująca kontakt skierowana jest od przodu oraz do czasu aż piłka opuści strefę tackli. 15 jardów kary z miejsca poprzedniego, 1/25 na A-25.
- II. 1/10 na A-40. Cofnięty A44 stoi nieruchomo 4 jardy od linii wznowienia na wysokości RG. Po snapie QB A12 cofa się i pozostając w strefie tackli szuka komu podać. LB B55 blitkuje pomiędzy LG i LT i A44 występuje na lewo, blokując B55 poniżej pasa na A-36. Blok był skierowany od przodu. A12 podaje do A88 na 15 jardów. **DECYZJA:** Nie ma faulu. Blok A44 jest legalny, ponieważ zawodnik cofnięty początkowo nieruchomo ustawiony w strefie tackli, może blokować poniżej pasa, gdy blok w strefie tackli był skierowany od przodu, a piłka nie opuściła strefy tackli. Drużyna A 1/10 na B-45.
- III. W chwili snapu cofnięty A41 stoi w nieruchomej pozycji tuż za prawym tacklem, który ustawiony jest w normalnej symetrycznej linii ofensywnej. Lewe ramię A41 znajduje się w strefie tackli. Rozgrywający oddaje piłkę cofniętemu A22, który biegnie przez środek. Nim A22 dotarł do linii wznowienia, A41 blokuje poniżej pasa i wyraźnie z boku B2, który przedarł się przez linię na stronę ataku. **DECYZJA:** Nielegalny blok. A41 znajdował się częściowo w strefie tackli i za drugim zawodnikiem od snapera, ale blok nie był wykonany z przodu.
- IV. DE B88 ustawiony był na zewnątrz tackla A75. Od razu po snapie w pierwszych ruchach B88 blokuje A75 w strefie tackli i poniżej pasa z boku. **DECYZJA:** Nie ma faulu za nielegalny blok poniżej pasa.

- V. W chwili snapu A22 ustawiony jest nieruchomo w strefie tackli. Po snapie A22 wybiega do przodu pomiędzy guardem i tacklem i blokuje poniżej pasa linebackera B55. Blok był zainicjowany od przodu, 3 jardy poza strefą neutralną. **DECYZJA:** Nielegalny blok poniżej pasa. Blok był skierowany od przodu, ale poza strefą.
- VI. Trzecia i 7 na A-30, snap z lewej linii wewnętrznej. A22 ustawiony jest jako cofnięty, całkowicie na zewnątrz lewego tackla. B40 ustawia się do krycia A22. Piłka zostaje przekazana A44, który biegnie w prawą stronę. B40 podąża za akcją i A22 goni go. Na wysokości A-34 i na zewnątrz prawej linii wewnętrznej, A22 wyprzedza B40 i blokuje go poniżej pasa, dokładnie z przodu (w zakresie 10-2). A44 zostaje powalony na A-45. **DECYZJA:** Nielegalny blok poniżej pasa. Początkowa pozycja A22 znajdowała się poza strefą tackli i nie może blokować poniżej pasa.
- VII. Pierwsza i 10 na A-40. A12 odbiera snap i wybiega w prawo. Guard A66 również chce wybiec, aby blokować dla niego. Gdy akcja jest w fazie rozwoju, linebacker B55 blokuje A66 z przodu w udo na A-39. A12 wybiega z piłką poza boisko na A-48. **DECYZJA:** Nielegalny blok poniżej pasa. B55 nie był ustawiony nieruchomo wewnątrz jarda od linii wznowienia. Przez to nie może blokować poniżej pasa.
- VIII. W chwili snapu tight end A85 ustawiony jest 6 jardów od snapera. Nim piłka opuściła strefę tackli, A85 blokuje B77 z boku i poniżej pasa. **DECYZJA:** Nielegalny blok poniżej pasa. Początkowa pozycja A85 znajdowała się poza strefą tackli i nie może blokować poniżej pasa. Kara 15 jardów.
- IX. Pierwsza i 10 na A-45. Guard A66 ustawiony jest obok snapera. Momentalnie po snapie A66: (a) blokuje liniowego (nose guard) B55 na A-46; (b) wybiega i blokuje linebackera B33 na A-48. W obu przypadkach blok jest wykonany poniżej pasa i z boku przeciwnika. **DECYZJA:** (a) Legalny blok. A66 opuścił strefę tackli, ale blok zainicjowany 1 jard poza strefą neutralną uznawany jest za blok w strefie. (b) Faul za nielegalny blok poniżej pasa. A66 opuścił strefę tackli i aby wykonać blok, wszedł w drugą linię obrony. Taki blok nie może być wykonany poniżej pasa.
- X. 3/10 @ A-25. Cofnięty A21 stoi nieruchomo w strefie tackli. Tuż po snapie A21 od razu wychodzi poza strefę tackli. QB A12 w kieszeni szuka komu podać, gdy A21 dostrzega blitzującego B54. A21 wraca do strefy tackli, gdzie przed podaniem blokuje B54 poniżej pasa. Blok był w strefie tackli i skierowany od przodu. **DECYZJA:** Faul A21 za nielegalny blok poniżej pasa. Zawodnik, który opuścił strefę tackli, do końca próby uznawany jest za zawodnika poza tą strefą. A21 nie może blokować poniżej pasa, gdy opuścił strefę tackli.
- XI. 3/10 @ A-25. Lewy tackle A77 ustawiony jest wewnątrz strefy tackli. Na zewnątrz od niego i tuż przy linii wznowienia ustawiony jest *edge rusher* B55. Wraz ze snapem A77 wykonuje krok w tył w ochronę podaniową a B55 startuje do przodu na podającego. W trakcie startu B55, A77 wykonuje blok poniżej pasa, blokując B55 z boku i wyraźnie przed strefą neutralną. W chwili rozpoczęcia bloku A77 stoi stopą w strefie tackli. **DECYZJA:** Legalny blok A77. Takie działanie uznawane jest za blok w pierwszych ruchach linii (*initial charge*). Gdy blok nie jest wykonany w pierwszych ruchach i jest to wyraźnie drugie działanie, A77 może blokować poniżej pasa tylko w strefie tackli i gdy blok skierowany jest od przodu.
- XII. 3/10 @ A-25. Lewy tackle A77 ustawiony jest wewnątrz strefy tackli. Do środka od niego i na wprost lewego guarda, przy linii wznowienia ustawiony jest obrońca B60. Akcja to *toss sweep* prawą stroną. B60 reaguje ruszając w pościgu za piłką (w pierwszych ruchach). A70 schodzi w prawo i blokuje B60 poniżej pasa z boku. **DECYZJA:** Legalny blok A77. Takie działanie uznawane jest za blok w pierwszych ruchach linii (*initial charge*) i A77 nie jest ograniczony w blokowaniu poniżej pasa tylko do bloku skierowanego od przodu. Nie ma liczby kroków określającej pierwsze ruchy. Określa to wyłącznie ocena czy była to pierwsza decyzja zawodnika czy już wyraźnie drugie działanie. Po pierwszych ruchach i gdy jest to wyraźnie drugie działanie, A77 może blokować poniżej pasa w strefie tackli i tylko, gdy blok skierowany jest od przodu.
- XIII. 3/10 @ A-25. Cofnięty A21 stoi nieruchomo w strefie tackli. Od razu po snapie A21 wychodzi do przodu i jard poza strefą neutralną blokuje nadbiegającego linebackera. Blok był poniżej pasa i skierowany od przodu. **DECYZJA:** Legalny blok A21. Blok zainicjowany do 1 jarda poza strefą neutralną, uznawany jest za blok w strefie tackli i dotyczy to jednakowo liniowych oraz cofniętych po warunkiem, że taki blok spełnia pozostałe wymagania dla legalnego bloku poniżej pasa.

Późne uderzenie, blok poza boiskiem

ARTYKUŁ 7. a. Gdy piłka jest martwa, zabronione jest rzucenie się na przeciwnika. **(AR 9-1-7: I)**

- b. Gdy zawodnik posiadający piłkę lub symulujący jej posiadanie znajduje się wyraźnie poza boiskiem, przeciwnik nie może go tacklować lub blokować, a gdy piłka jest martwa, nie może powalić go na ziemię.
- c. Żaden zawodnik będący wyraźnie poza boiskiem nie może zainicjować bloku na przeciwniku, który również znajduje się poza boiskiem. Miejscem faulu jest punkt na linii bocznej, znajdujący się najbliżej miejsca kontaktu. **(AR 9-1-7: II)**

Interpretacja 9-1-7:

- I. Po zakończeniu akcji zawodnik rzuca się na leżącego przeciwnika. **DECYZJA:** Przewinienie osobiste, 15 jardów kary z miejsca przyznanego, a w przypadku faulu Drużyny B automatycznie pierwsza próba, o ile nie jest to sprzeczne z innymi przepisami. Decyzja będzie taka sama, w przypadku rzucenia się po zakończeniu akcji na leżącego zawodnika z piłką.
- II. Podczas akcji biegowej ku linii bocznej, linebacker B55 wyszedł poza boisko celem uniknięcia bloku. A66 biegnie przed zawodnikiem z piłką i w momencie nadeptnięcia przednią stopą na linię boczną, blokuje B55 z przodu, ramieniem na wysokości pasa. B55 w chwili bloku wciąż znajdował się poza boiskiem. **DECYZJA:** Dozwolony blok. A66 nie znajdował się obiema stopami poza boiskiem.

Faule związane z kaskiem i kratką kasku

- ARTYKUŁ 8. a. Żaden zawodnik nie może swoją dłoń lub ramieniem dotykać w sposób ciągły kasku przeciwnika (łącznie z kartką kasku), jego twarzy lub szyi. **Wyjątek:** Nie dotyczy kontaktu na zawodniku posiadającym piłkę lub symulującym jej posiadanie, jak również wykonanego przez niego. [S26: PF-HTF]
- b. Żaden zawodnik nie może złapać i pociągnąć przeciwnika za kratkę kasku, otwory lub krawędzie kasku lub zapięcie podbródkowe lub po takim złapaniu spowodować skręcenie lub obrót kasku przeciwnika. Nie ma faulu, jeżeli brak jest pociągnięcia, obrócenia czy wykręcenia. W razie wątpliwości był faul.

Atak na podającego

ARTYKUŁ 9. a. Żaden zawodnik obrony nie może wykonać niepotrzebnego ataku na podającego do przodu, gdy jest oczywistym, że piłka została rzucona. Zabronione działania obejmują między innymi:

- 1. Faule targetingu jak opisano w Przepisach 9-1-3 oraz 9-1-4.
 - 2. Mocne uderzenie w głowę lub szyję, które nie spełnia warunków Przepisu 9-1-4 (Przepis 9-1-2).
 - 3. Mocny kontakt możliwy do uniknięcia, gdy jest oczywistym, że piłka opuściła dłoń podającego do przodu **(AR 9-1-9: I)**. **Wyjątek:** Obrońca, który wpada w podającego w wyniku bloku zawodnika Drużyny A, gdy ten blok uniemożliwił obrońcy uniknięcie kontaktu. Jednakże nie zwalnia to obrońcy od odpowiedzialności za przewinienia osobiste opisane w tej sekcji.
 - 4. Mocne powalenie na ziemię podającego do przodu i upadek na niego, celem obijania przeciwnika.
 - 5. Każdy czyn, który stanowi przewinienie osobiste, opisane w innych artykułach tej sekcji.
- b. Gdy zawodnik ataku jest w pozycji do wykonania podania, mając kontakt z ziemią co najmniej jedną stopą, nacierający na niego niepowstrzymywany zawodnik obrony, nie może mocno uderzyć go w okolicę kolan lub poniżej. Zawodnik obrony nie może również wturlać lub rzucić się w nogi tego zawodnika, uderzając go mocno w kolana lub poniżej **(AR 9-1-9: II, III)**. **Wyjątki:**
- 1. Nie ma faulu, gdy zawodnik uderzony jest zawodnikiem posiadającym lub symulującym posiadanie piłki, który nie jest w pozycji do wykonania podania, bez względu czy jest w strefie tackli lub poza.
 - 2. Nie ma faulu, gdy obrońca złapie lub obejmie nogi przeciwnika, podczas próby wykonania tradycyjnego tackla, której nie towarzyszy mocne uderzenie głową lub ramieniem.
 - 3. Nie ma faulu, gdy obrońca jest powstrzymywany w trakcie natarcia lub zostaje wepchnięty w przeciwnika w wyniku bloku lub faulu.

KARA – 15 jardów odmierzane jest z miejsca zakończenia ostatniego biegu, gdy kończy się on poza strefą neutralną, a w trakcie próby nie było zmiany drużynowego posiadania.

Interpretacje 9-1-9:

- I. Podający do przodu A17 rzucił piłkę, a następnie po zrobieniu dwóch kroków B68 naciera w A17 nie próbując w żaden sposób uniknąć kontaktu. **DECYZJA:** Atak na podającego. Podający do przodu jest zawodnikiem bezbronnym, który z racji bycia narażonym na kontuzję, musi być całkowicie chroniony. Po zrobieniu dwóch kroków B68 powinien być świadomy, że A17 rzucił już piłkę i tym samym być w stanie uniknąć kontaktu.
- II. QB A11 cofa się wewnątrz „kieszeni” i ustawia do podania. W chwili wyrzucenia piłki, zostaje uderzony przez B88, który wbija się ramieniem w kolana A11. Podanie jest (a) niezłapane; (b) złapane przez A44, który po zdobyciu 12 jardów, zostaje zatrzymany na B-40. **DECYZJA:** Faul B88 za mocne uderzenie w kolana podającego – naruszenie przepisu 9-1-9-b. 15 jardów kary i automatyczna pierwsza próba. Kara odmierzana z: (a) miejsca poprzedniego; (b) z B-40 – miejsca zakończenia biegu A44.
- III. QB A11 cofa się wewnątrz „kieszeni” i ustawia do podania. Decyduje się jednak pobiec w prawo, po czym zatrzymuje się ponownie i przyjmuje pozycję by wykonać podanie. W tym momencie B88 wbija się ramieniem w jego kolana. Po uderzeniu A11 przyciąga piłkę do swojego ciała i upada z nią w wyniku powalenia przez B88. **DECYZJA:** Faul B88 za naruszenie Przepisu 9-1-9-b. Choć A11 nie wykonał podania i tym samym nie był podającym do przodu, działanie B88 spełnia kryteria dla faulu z przepisu 9-1-9-b, gdyż A11 z racji postawy jako potencjalny podający był narażony na uraz.

Chop blok

ARTYKUŁ 10. Chop blok jest zabroniony (Przepis 2-3-3). (**AR 9-1-10: I-V**)

Interpretacje 9-1-10:

- I. Podczas akcji z podaniem w przód, A75 blokuje przed strefą neutralną B66 na wysokości pasa. Gdy A75 wciąż utrzymuje kontakt z B66, A47 blokuje go w udo. **DECYZJA:** Chop block – 15 jardów kary z miejsca poprzedniego.
- II. Akcja rozwija się lewą stroną, gdy prawy tackle A77 jest w trakcie przerywania kontaktu z B50, którego blokował powyżej uda. W tej samej chwili A27 blokuje B50 w kolano. **DECYZJA:** Chop block – 15 jardów kary. Jeżeli faul miał miejsce przed strefą neutralną, kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego.
- III. Od razu po snapie lewy guard A65 i lewy tackle A79 jednocześnie blokują B66, który znajduje się w strefie neutralnej. (a) Oba bloki są wykonane w udo B66; (b) jeden blok jest na wysokości pasa, a drugi w kolano. **DECYZJA:** (a) Dozwolona kombinacja bloków. (b) Faul za chop block.
- IV. W chwili snapu A87 był ustawiony jako tight end, A43 jako cofnięty obok niego. W trakcie akcji oboje blokują przed piłką, wykonując jednocześnie bloki na linebackerze B17, który znajduje się 3 jardy poza strefą neutralną. (a) Oba bloki są powyżej pasa; (b) jeden blok jest powyżej pasa, a drugi w kolano. **DECYZJA:** (a) Dozwolona kombinacja bloków. (b) Chop blok.
- V. Po wysnapiowaniu snaper A54 rusza naprzód z zamiarem blokowania linebackera i styka się z liniowym B62. Kontakt A54 z B62 jest nieznaczny lub B62 sam inicjuje kontakt z A54, wyciągając ku niemu rękę. Gdy A54 i B62 są w kontakcie, prawy guard A68 blokuje B62 z przodu w kolano. **DECYZJA:** Nie ma faulu – A54 nie blokuje B62. Kontakt przypadkowy lub zainicjowany przez obrońcę nie stanowi części kombinacji bloków, więc nie jest to chop block.

Unoszenie i wyskok

- ARTYKUŁ 11. a. Żaden obrońca celem zyskania przewagi, nie może stanąć, wejść lub wskoczyć na przeciwnika.
- b. Zawodnik obrony popełnia faul, gdy podczas próby kopnięcia field goala lub podwyższenia, ruszy do przodu celem zablokowania kopnięcia i wyskoczy w płaszczyznę znajdującą się bezpośrednio nad ramą ciała przeciwnika. Dotyczy to także sytuacji, gdy kopnięcia można się spodziewać, ale nie zostanie ono wykonane. Nie ma faulu, gdy w chwili snapu zawodnik ten ustawiony był w nieruchomej pozycji nie dalej niż jeden jard od linii wznowienia.

- c. Zawodnik obrony popełnia faul, gdy próbując w strefie tackli zablokować punt, także pozorny punt, wyskoczy w płaszczyznę znajdującą się bezpośrednio nad ramą ciała przeciwnika.
 - 1. Nie ma faulu, gdy zawodnik próbując zablokować punt, wyskakuje pionowo w górę, bez próby przelecenia nad przeciwnikiem.
 - 2. Nie ma faulu, gdy zawodnik rzuca się w „dziurę” pomiędzy zawodnikami lub próbuje przelecieć nad nią.
- d. Obrońca, który próbuje zablokować, zbić lub złapać kopnięcie, także pozorne kopnięcie, nie może:
 - 1. Wejść, wskoczyć lub stanąć na zawodniku swojej drużyny.
 - 2. Wesprzeć się dłońmi na zawodniku swojej drużyny celem uniesienia.
 - 3. Być uniesionym lub pchanym przez innego zawodnika swojej drużyny.

KARA – 15 jardów z miejsca poprzedniego i automatycznie pierwsza próba [S38: PF-LEA].

- e. Żaden zawodnik nie może przed snapem stać na innym zawodniku swojej drużyny. **Jest to niesportowe zachowanie.**

KARA – Faul piłki martwej, 15 jardów z miejsca przyznanego. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami [S27: UC-UNS].

Kontakt na przeciwniku nie biorącym udziału w akcji

- ARTYKUŁ 12. a. Żaden zawodnik nie może powalić lub wbiec w zawodnika łapiącego, gdy rzucone do tego łapiącego podanie do przodu jest wyraźnie nie do złapania. Jest to przewinienie osobiste, a nie faul za utrudnianie przy podaniu.
- b. W trakcie akcji lub po jej zakończeniu, żaden zawodnik nie może wbiec lub rzucić się na przeciwnika, który wyraźnie nie bierze udziału w akcji.

Przeskok płotkarski nogą w przód

ARTYKUŁ 13. Przeskok płotkarski jest zabroniony. **Wyjątek:** Zawodnik posiadający piłkę może przeskoczyć płotkarsko nad przeciwnikiem.

Kontakt na snaperze

ARTYKUŁ 14. Gdy drużyna ustawi się w formacji do kopnięcia z akcji, obrońcy nie mogą inicjować kontaktu ze snaperem nim upłynie jedna sekunda od snapu. **(AR 9-1-14: I-III)**

Interpretacje 9-1-14:

- I. A10 ustawiony jest w formacji typu shotgun, 5 i pół jarda za snaperem, który jest w pochylonej pozycji, patrząc za siebie pomiędzy swoimi nogami. Momentalnie po snapie liniowy B55 rusza prosto na snapera i odpycha go do tyłu. **DECYZJA:** Nie ma faulu. Snaper nie otrzymuje specjalnej ochrony, ponieważ Drużyna A nie ustawiła formacji do kopnięcia z akcji. – A10 nie znajdował się co najmniej 7 jardów od linii (Przepis 2-16-10). Mimo to snaper posiada normalną ochronę w kwestii przewinień osobistych i zbyt agresywnej gry.
- II. Drużyna A ustawiona jest w formacji do kopnięcia z akcji z punterem stojącym 15 jardów od linii wznowienia. Momentalnie po snapie liniowy B55 rusza prosto na snapera i odpycha go do tyłu. Piłka została wysnapowana do zawodnika cofniętego (upbacka), będącego 3 jardy przed strefą neutralną lub do potencjalnego kopacza, który podaje lub biegnie z piłką. **DECYZJA:** Faul – 15 jardów kary i automatycznie pierwsza próba. Gdy Drużyna A ustawi formację do kopnięcia z akcji, nie można wejść w kontakt ze snaperem przed upływem sekundy po snapie.
- III. Drużyna A ustawiona jest w formacji do kopnięcia z akcji. Momentalnie po snapie nose guard B71, ustawiony wewnątrz jednego jarda od linii wznowienia i poza ramą ciała snapera, próbuje przejść przez dziurę pomiędzy snaperem a sąsiadującym z nim liniowym, inicjując legalny kontakt z tym liniowym. **DECYZJA:** Nie ma faulu. Po zainicjowaniu kontaktu z innym zawodnikiem, przypadkowy kontakt ze snaperem nie jest faulem (Przepis 2-16-10).

Powalenie za kołnierz

ARTYKUŁ 15. Żaden zawodnik nie może złapać za tył lub bok kołnierza koszulki lub ochraniacza na ramiona, bądź złapać za koszulkę na wysokości plakietki z nazwiskiem lub ponad nią i w ten sposób gwałtownie ściągnąć w dół zawodnika posiadającego piłkę lub symulującego posiadanie. Nie dotyczy to zawodnika posiadającego lub symulującego posiadanie, w tym także potencjalnego podającego do przodu, który znajduje się wewnątrz strefy tackli (Przepis 2-34). Strefa tackli przestaje istnieć, gdy opuści ją piłka.

(AR 9-1-15: I)

UWAGA: Aby miał miejsce faul, nie jest koniecznym całkowite powalenie przeciwnika na ziemię poprzez pociągnięcie. Faul ma miejsce, gdy dojdzie do ugięcia kolan, nawet bez całkowitego ściągnięcia zawodnika do ziemi.

Interpretacja 9-1-15:

- I. A20 biegnie z piłką wzdłuż linii bocznej, gdy obrońca B56 chwyta go od tyłu za kołnierz koszulki lub kołnierz ochraniacza na ramiona. B56 cały czas trzyma A20, który nie daje się powalić, przebiega jeszcze kilka jardów i zostaje powalony dopiero przez kolejnego obrońcę. **DECYZJA:** Nie ma faulu. B56 nie faulował, ponieważ nie pociągnął A20 gwałtownie dół.

Wbiegnięcie lub atak na kopacza lub holdera

ARTYKUŁ 16. a. Żaden obrońca nie może zaatakować lub wbiec w kopacza bądź holdera trzymającego piłkę do kopnięcia z miejsca, gdy jest oczywistym, że nastąpi kopnięcie z akcji. **(AR 9-1-16: I, III, VI)**

1. Niedozwolony atak to kontakt będący przewinieniem osobistym piłki żywej, który może zagrażać bezpieczeństwu kopacza lub holdera.
2. Wbiegnięcie w kopacza lub holdera, to kontakt będący faulem piłki żywej, który ma miejsce, gdy kopacz lub holder jest wytrącony ze swojej pozycji, ale sam kontakt nie był niebezpieczny. **(AR 9-1-16: II).**
3. Przypadkowy kontakt z kopaczem lub holderem nie jest faulem.
4. Ochrona, którą kopacz posiada zgodnie z tym przepisem, ustaje w chwili, gdy:
 - (a) kopacz miał odpowiednią ilość czasu na odzyskanie równowagi **(AR 9-1-16: IV)**; bądź
 - (b) kopacz wyniósł piłkę poza strefę tackli lub posiada piłkę poza tą strefą (Przepis 2-34) przed kopnięciem. **(AR 9-1-16: VII)**
 - (c) kopacz wyniósł piłkę lub posiada piłkę więcej niż pięć jardów przed swoją początkową pozycją, w której znajdował się przed snapem w formacji do kopnięcia z akcji.**
5. Nie ma faulu za atak lub wbiegnięcie, jeżeli kontakt obrońcy był spowodowany poprzez blok przeciwnika. Legalność bloku jest bez znaczenia.
6. Nie ma faulu za atak lub wbiegnięcie w kopacza lub holdera, jeżeli zawodnik, który wszedł w kontakt z kopaczem lub holderem, najpierw dotknął kopnięcia.
7. Faul ma miejsce, jeżeli w kopacza lub holdera wbiegnie lub wykonana na nich niedozwolony atak zawodnik inny niż ten, który zablokował kopnięcie.
8. W razie wątpliwości czy miało miejsce wbiegnięcie czy niedozwolony atak, faul jest za atak.

KARA – Atak na kopacza lub każde inne przewinienie osobiste na kopaczu, który jest w trakcie wykonywania kopnięcia lub dopiero co kopnął piłkę; atak na holdera: 15 jardów z miejsca poprzedniego oraz automatycznie pierwsza próba, jeżeli nie stoi to w konflikcie z innymi przepisami [S38 oraz S30: PF-RTK/PF-RTH]. Wbiegnięcie w kopacza lub holdera: 5 jardów z miejsca poprzedniego [S30: RNK/RNH].

- b. Symulowanie przez kopacza lub holdera, że obrońca w nich wbiegł lub wykonał niedozwolony atak, jest niesportowym zachowaniem. **(AR 9-1-16: V)**

KARA – 15 jardów z miejsca poprzedniego lub z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B, jeżeli kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną [S27: UC-SBR].

- c. Kopacz wykonujący wolne kopnięcie, nie może być blokowany, nim wybiegnie 5 jardów poza swoją linię ograniczającą, bądź do czasu aż piłka dotknie zawodnika, sędziego lub ziemi.

KARA – 15 jardów z miejsca poprzedniego [S40: PF-RFK].

Interpretacje 9-1-16:

- I. A1 łapie długi snap i od razu zamierza wykopać punt, ale nie trafia nogą w upuszczoną piłkę, która upada na ziemię. W tej samej chwili B1 wpada w A1. **DECYZJA:** Fumble Drużyny A. B1 nie fauluje, gdyż nie ma kopacza, dopóki piłka nie zostanie kopnięta.
- II. A1 wykopuje piłkę, po czym B1, który próbował zablokować kopnięcie i nie jest w stanie zatrzymać się, wchodzi w kontakt z kopaczem lub holderem. **DECYZJA:** Działanie B1 może być zarówno „wbiegnięciem” bądź „atakami”. W przypadku wątpliwości faul należy uznać jako atak i karą jest 15 jardów wraz z pierwszą próbą.
- III. Z ustawienia, które nie było formacją do kopnięcia z akcji, A1 wykonuje szybkie, niespodziewane kopnięcie, na tyle zaskakujące, że B1 nie jest w stanie uniknąć kontaktu z A1. **DECYZJA:** Nie ma faulu, gdyż przepisy odnośnie wbiegnięcia lub ataku na kopacza obowiązują tylko, gdy wykonanie kopnięcia było spodziewane.
- IV. A1 wykonał kopnięcia i miał dość czasu na odzyskanie równowagi, gdy wbiega w niego B1. **DECYZJA:** Nie ma faulu, chyba że kontakt B1 zostanie zakwalifikowany jako wbiegnięcie lub rzucenie się w zawodnika nie biorącego udziału w dalszej akcji (Przepis 9-1-12).
- V. B1 wbiega w kopacza A25, a ten symuluje, że wykonano na niego atak. **DECYZJA:** Faule znoszące się.
- VI. Drużyna A jest ustawiona w formacji do kopnięcia z akcji. Punter A1 przesuwając się 2-3 kroki w poprzek boiska, aby odebrać nienajlepszy snap lub odzyskuje piłkę wysnapowaną ponad jego głowę i wykonuje kopnięcie. B2, gdy nieskutecznie próbuje zablokować kopnięcie. **DECYZJA:** A1 nie traci automatycznie swojej ochrony, chyba że sam wyniesie piłkę poza strefę tackli lub musi cofnąć się ponad 5 jardów ze swojej początkowej pozycji, aby odzyskać piłkę. Będąc wciąż w strefie tackli, A1 posiada ochronę dla kopacza jak w każdej innej sytuacji z kopnięciem. Gdy jest oczywiste, że A1 zamierza kopnąć piłkę, będąc w normalnej pozycji do punktowania, obrońcy mają obowiązek unikania kontaktu z nim od chwili, gdy piłka zostanie kopnięta.
- VII. Punter A22 łapie długi snap będąc ustawionym 15 jardów przed strefą neutralną i szybko biegnie z piłką na prawo ku linii wznowienia, wybiegając poza strefę tackli. Następnie zatrzymał się, kopnął punt i: (a) momentalnie został uderzony przez B89, który rzucił się ku niemu; lub (b) momentalnie jest uderzony przez B89, który tym samym popełnił targeting. **DECYZJA:** (a) Nie ma faulu. A22 utracił ochronę kopacza, gdy wyniósł piłkę poza strefę tackli. (b) Mimo, że kopacz jest poza strefą tackli, targeting jest przewinieniem osobistym i kara odmierzona zostanie z miejsca poprzedniego.

Dalszy udział w grze bez kasku

ARTYKUŁ 17. Zawodnik któremu podczas próby kask całkowicie spadnie z głowy, nie może brać dalszego udziału w grze poza działania, w których brał już udział w chwili stracenia kasku. Przepis ten obowiązuje bez względu czy zawodnik z powrotem włoży kask na głowę. (**AR 9-1-17: I**)

Interpretacja 9-1-17:

- I. Podczas próby B55 traci kask bez faulu Drużyny A związanego z kaskiem. B55 natychmiast podnosi swój kask, zakłada na głowę i goni zawodnika z piłką. **DECYZJA:** Przewinienie osobiste B55 za udział w grze po straceniu kasku. Zegar meczowy jest zatrzymany na koniec próby, a B55 musi opuścić boisko na kolejną próbę (Przepis 3-3-9).

Niewidoczny blok (*blind side*)

ARTYKUŁ 18. Żaden zawodnik nie może wykonać niewidocznego bloku, atakując przeciwnika mocnym uderzeniem. **Wyjątki:**

1. zawodnik z piłką lub symulujący jej posiadanie.
2. zawodnik odbierający w trakcie próby złapania.

UWAGA: Jeżeli niewidoczny blok spełnia kryteria targetingu, jest to niewidoczny blok z targetingiem (Przepisy 9-1-3 oraz 9-1-4). (**AR 9-1-18: I**)

Interpretacja 9-1-18:

- I. Podanie A12 zostaje przechwycone na B-20 przez B44. Podczas akcji powrotnej B21 nadbiega ku A81 z niewidocznej dla niego strony i na środku boiska blokuje A88 (a) wyprostowanymi rękoma; (b) stosując swoje ciało w formie „zastony”; (c) atakując poprzez mocne uderzenie ramieniem w klatkę piersiową A88; (d) atakując poprzez mocne uderzenie ramieniem w głowę A88. B44 został zatrzymany na A-20.
DECYZJA: (a) Nie ma faulu. (b) Nie ma faulu. (c) Przewinienie osobiste – niewidoczny blok, 15 jardów kary z miejsca faulu. (d) Przewinienie osobiste – niewidoczny blok z targetowaniem, 15 jardów kart z miejsca faulu. Dyskwalifikacja B21.

SEKCJA 2. Faule niesportowego zachowania**Niesportowe zachowanie**

ARTYKUŁ 1. Przed meczem, w trakcie meczu lub podczas przerw zabronione jest każde zachowanie, uznawane za niesportowe oraz wszelkie inne zachowania, zakłócające sprawny przebieg spotkania. Dotyczy to zawodników na boisku, członków składu, trenerów, personelu drużynowego oraz pozostałych osób podlegających przepisom. Naruszenie tych zasad przez zawodników, zależnie od chwili, w której miało miejsce, traktowane jest jako faul piłki żywej lub martwej. (**AR 9-2-1: I-X**)

a. Ściśle zabronione zachowania i działania obejmują:

1. Żaden zawodnik, zmienik, trener lub inna osoba podlegająca przepisom nie może używać słów lub gestów o charakterze obraźliwym, obscenicznym lub gróźb, ani angażować się w działania prowokujące do konfliktu lub będące okazywaniem braku szacunku przeciwnikowi, sędziom lub szkodzące wizerunkowi sportu. Do grupy wymienionych zachowań należą między innymi:
 - (a) Wskazywanie na przeciwnika palcem, dłonią lub piłką. Wykonywanie gestu podcinania gardła.
 - (b) Werbalne szydzenie, prowokowanie lub wyśmiewanie przeciwnika.
 - (c) Podżeganie przeciwnika lub widzów w dowolny sposób, jak np. wykonywanie gestów symulujących używania broni, przykładanie dłoni do ucha w geście nasłuchiwania reakcji.
 - (d) Jakiegokolwiek zachowania przedłużające się, przesadne lub zaplanowane, celem którego jest zwrócenie uwagi na siebie.
 - (e) Paradna zmiana charakteru biegu w wykonaniu zawodnika z piłką, który zbliża się do linii punktowej przeciwnika lub rzucenie się w pole punktowe.
 - (f) Zdejmowanie kasku przez zawodnika po zakończeniu akcji, gdy nie powrócił on jeszcze do strefy swojej drużyny. **Wyjątki:** Przerwa na żądanie dla drużyny, dla kontuzjowanego zawodnika, radiowo-telewizyjna; celem poprawy wyposażenia; gdy kask spadł w wyniku akcji; między kwartami lub dogrywkami; podczas mierzenia pierwszej próby.
 - (g) Uderzanie się w pierś lub krzyżowanie rąk przed klatką piersiową stojąc nad leżącym zawodnikiem.
 - (h) Podbiegnięcie do trybun celem kontaktu z kibicami lub wykonywanie ukłonów pod udanej akcji.
 - (i) Celowe zdjęcie kasku w trakcie trwania akcji.
 - (j) Kontaktowe faule piłki martwej o charakterze pchania, odepchnięcia, uderzenia itp., które mają miejsce wyraźnie po zakończeniu akcji i nie są elementem akcji. (**AR 9-2-1: X**).
 - (k) Po akcji mocne odpychanie lub odciąganie przeciwnika z nad leżących zawodników. (**AR 9-2-1: XI**)
 - (l) Symulowanie kontuzji.

KARA – Niesportowe zachowanie. Faule piłki żywej popełnione przez zawodników: 15 jardów kary [S27: UC-*]. Faule popełnione nie przez zawodników i faule piłki martwej: 15 jardów z miejsca przyznanego [S7 i S27: UC-*]. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul piłki żywej lub martwej popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Dyskwalifikacja za rażący faul [S47: DSQ].

Faule Drużyny A podczas akcji z wolnym kopnięciem lub kopnięciem z akcji: Kara może być odmierzona z miejsca poprzedniego lub z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B, o ile kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną (nie dotyczy field goali) (Przepisy 6-1-8 oraz 6-3-13).

Faule Drużyny B podczas akcji z legalnym podaniem do przodu (Przepisy 7-3-12 oraz 10-2-2-e): Odmierzanie odbywa się z miejsca zakończenia ostatniego biegu, gdy kończy się on poza strefą neutralną, a w trakcie próby nie było zmiany drużynowego posiadania. Jeżeli podanie jest niekompletne lub przechwycone, bądź podczas próby miała miejsce zmiana drużynowego posiadania, kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego.

2. Po zdobyciu punktów lub po zakończeniu każdej innej akcji zawodnik będący w posiadaniu piłki jest zobowiązany zwrócić ją do sędziego bez zbędnej zwłoki lub pozostawić w pobliżu miejsca, gdzie zakończyła się akcja. Zabronione jest:
 - (a) Kopnięcie, wyrzucenie, zakręcenie lub wyniesienie piłki (w tym poza boisko) na dystans, wymuszający od sędziego udanie się po piłkę.
 - (b) Rzucenie piłką o ziemię. **Wyjątek:** Podanie w przód, aby zatrzymać zegar (Przepis 7-3-2-f).
 - (c) Rzucenie piłki wysoko w górę.
 - (d) Jakiegokolwiek inne działanie mające charakter niesportowy lub opóźniające grę.

KARA – Niesportowe zachowanie. Faul piłki martwej. 15 jardów z miejsca przyznanego [S7 i S27: UC-*]. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Dyskwalifikacja za rażący faul [S47: DSQ].

b. Pozostałe zabronione działania obejmują:

1. W trakcie trwania meczu trenerzy, członkowie składu lub personel drużynowy nie może przebywać na boisku bądź poza liniami 20 jarda, aby protestować przeciwko decyzji sędziów bądź celem rozmowy z zawodnikami lub sędziami, bez uprzedniej zgody sędziego głównego. **Wyjątki:** Przepisy 1-2-4-f, 3-3-4-d, 3-3-8-c oraz 3-5-1).
2. Osoba zdyskwalifikowana nie może przebywać w miejscu, w którym jest widoczna z boiska (Przepis 9-2-6).
3. Za wyjątkiem zawodników, sędziów i uprawnionych zmienników, żadna inna osoba podległa przepisom, w tym maskotki drużynowe, nie mogą znajdować się w boisku bez uprzedniej zgody sędziego głównego. W przypadku kontuzji zawodnika, po akceptacji przez sędziego, odpowiednie osoby mogą wejść na boisko celem udzielenia pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi.
4. Zmiennicy mogą wejść na boisko wyłącznie w celu zmiany lub uzupełnienia niedobory zawodników. Zabronione jest wchodzenie na boisko w formie demonstracji po zakończonej akcji. (AR 9-2-1: I)
5. Osoby podległe przepisom, w tym zespoły muzyczne oraz obsługa systemów audiowizualnych lub świetlnych, nie mogą tworzyć hałasu lub inaczej rozpraszać, tym samym uniemożliwiając drużynie komunikację własnych sygnałów lub zakłócając grę (Przepis 1-1-6).

KARA – [1-4] Niesportowe zachowanie. Faul piłki martwej. 15 jardów z miejsca przyznanego [S7 i S27: UC-*]. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Dyskwalifikacja za rażący faul [S47: DSQ].

[5] Niesportowe zachowanie. Sędzia główny może podjąć dowolną decyzję, którą uznaje za zasadną, wliczając w to powtórzenie próby, nałożenie kary 15 jardów, przyznanie punktów, zawieszenie meczu lub uznanie go za poddany [S27: UFA].

Interpretacje 9-2-1:

- I. Drużyna B zdobywa przyłożenie z akcji powrotnej po wykopie. Zmiennicy Drużyny B, bez zamiaru udziału w podwyższeniu, wbiegają na boisko aby pogratulować kolegom. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie – 15 jardów kary odmierzone na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Sędziowie powinni zanotować numery zawodników, którzy wbiegli na boisko, gdyby któryś z nich popełnił kolejny faul niesportowego zachowania, co wiązało by się z dyskwalifikacją tego zawodnika (9-2-1-b Kara).
- II. Trzecia i 15 na B-20. Skrzydłowy A88 łapie podanie na B-18 i biegnie w kierunku linii punktowej. Będąc na B-10, A88 przeszedł do paradnego biegu, wysoko podnosząc nogi przed sobą. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie – faul piłki żywej. 15 jardów kary odmierzone jest z miejsca faulu, którym jest B-10, powtórzenie próby. Trzecia i 20 z B-25.
- III. Druga i 5 na B-40. A22 łapie podanie w tył, biegnie w prawo i zmierza ku linii punktowej. Guard A66, który wykonał kluczowy blok dla akcji przewracając B90, zatrzymuje się i pochyla nad przeciwnikiem leżącym na B-30 i krzyczy do niego w sposób obsceniczny. Linesman rzuca flagę za zachowanie A66, a A22 w tym czasie jest B-10 i po chwili wbiega w pole punktowe. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie – faul piłki żywej. 15 jardów kary odmierzone jest z miejsca faulu, którym jest B-30, powtórzenie próby. Druga i 10 na B-45.

- IV. Trzecia i 15 na B-20. Uprawniony A88 łapie podanie na B-18 i biegnie w kierunku linii punktowej. Będąc tuż przed linią punktową, gdy w promieniu 10 jardów nie ma żadnego przeciwnika, A88 rzuca się w pole punktowe nad linią punktową. Field Judge nie jest pewien dokładnego miejsca, w którym A88 wybił się do przodu. **DECYZJA:** Faul za niesportowe zachowanie. Faul traktowany jest jako przewinienie piłki martwej. Przyłożenie jest zaliczone, a kara odmierzana jest na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce.
- V. Druga i 7 na B-30. W chwili rozpoczęcia akcji liniowy B55 ustawiony jest w strefie neutralnej. A22 dostaje piłkę i przedziera się przez środek obrony, a dzięki blokom ma otwartą drogę do pola punktowego. Będąc na B-10 A22 odwraca się plecami do linii punktowej Drużyny B i truchtając tyłem wbiega w pole punktowe. Head Linesman i Line Judge rzucają flagi za offside, a Back Judge rzuca flagę za zachowanie A22. **DECYZJA:** Faule znoszą się, powtórzenie próby. Druga i 7 na B-30.
- VI. Pierwsza i 10 na środku boiska. Rozgrywający odrzuca piłkę do running backa A44, który wymija obrońców biegnąc w prawą stronę i ma otwartą drogę do pola punktowego. Line Judge, który podąża za akcją, rzuca flagę za zachowanie B57, który w sposób obsceniczny krzyczał do niego, że był trzymany przez tight enda. A44 zdobywa przyłożenie. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie B57 – faul piłki żywej. Kara może zostać odmierzona na podwyższeniu lub następnym kickoffie, zgodnie z decyzją Drużyny A.
- VII. Trzecia i 15 na A-45. Rozgrywający A12 zostaje zsackowany przez B77 tracąc 10 jardów. B77 zrywa się na nogi, staje nad leżącym A12 i drwi z niego uderzając się w pierś, czym zmusza referee i line judge'a do rzucenia flagi. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie B77 – faul piłki martwej. 15 jardów kary z miejsca zakończenia akcji i automatycznie pierwsza próba. Pierwsza i 10 na linii 50 jarda.
- VIII. Safety B33 przechwytuje podanie na B-10 i przebiega z piłką zdobywając przyłożenie. Kryjący akcję powrotną Line Judge wpada na B-40 w będącego w boisku trenera Drużyny B i rzuca flagę. **DECYZJA:** Choć faul miał miejsce w trakcie akcji, traktowany jest jako faul piłki martwej, gdyż nie popełnił go żaden zawodnik. Przyłożenie zostaje uznane, a kara odmierzana jest na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce.
- IX. Druga i 5 na A-45. Zawodnik posiadający A33 przedarł się przez obronę i ma czystą drogę do pola punktowego. Niespodziewanie na B-2 skręca w lewo i truchta równolegle do linii punktowej. Gdy obrońcy prawie do niego dobiegli, A33 zmienia kierunek i wbiega w pole punktowej. Następnie A33 podbiega do kibiców i przybija z nimi „piątkę”. **DECYZJA:** Nie ma punktów. A33 popełnia dwa faule niesportowego zachowania – jeden piłki żywej, drugi martwej. Obie kary 15 jardów są odmierzane i A33 jest zdyskwalifikowany. Pierwsza i 10 dla Drużyny A na B-32 (Przepis 9-2-6).
- X. Zawodnik z piłką został powalony na ziemię. A55 i B73 zaczynają przepychankę, która zmusza sędziów do rozdzielenia ich i rzucenia flag. Obaj zawodnicy są ukarani za przewinienia osobiste po akcji. **DECYZJA:** Faule piłki martwej, które anulują się. Dodatkowo obaj zawodnicy są obciążeni faulem niesportowego zachowania, który liczy się jako jeden z dwóch skutkujących dyskwalifikacją. Sędzia główny ogłasza karę jako pierwszy lub drugi faul niesportowego zachowania danego zawodnika.
- XI. Podczas akcji zawodnik z piłką traci ją przez fumble i kilku zawodników rzuca się na piłkę. B55 chwytą A33 i agresywnie odrzuca go z grupy leżących zawodników. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie B55. 15 jardów kary i automatyczna pierwsza próba. Sędzia główny ogłasza karę jako pierwszy lub drugi faul niesportowego zachowania B55. Jeżeli jest to drugi niesportowy faul B55, jest on zdyskwalifikowany z dalszej gry.
- XII. Gdy piłka jest martwa, trener główny lub jego asystent dostaje flagę za wejście w boisko do numerów, wykrzykując „epitety” w kierunku sędziów. **DECYZJA:** Trener lub jego asystent zostaje ukarany za niesportowe zachowanie. Sędzia główny ogłasza, że jest to pierwsze lub drugie niesportowe zachowanie tej osoby. Jeżeli jest to drugi niesportowy faul, osoba ta zostaje zdyskwalifikowana.

Nieuczciwe taktyki

- ARTYKUŁ 2. a. Żaden zawodnik nie może ukrywać piłki w swoim ubiorze czy wyposażeniu bądź pod nim. Nie można zastępować piłki innym przedmiotem.
- b. Zabronione jest symulowanie procesu zmian oraz stosowanie taktyk powiązanych z tym procesem, w celu zdezorientowania przeciwnika (Przepis 3-5-2-e). (AR 3-5-2: IV; AR 9-2-2: I-VI)
- c. Nie można wykorzystywać żadnych przedmiotów, aby zdezorientować przeciwnika (Przepis 1-4-2-d).

- d. Drużyna A nie można używać słów lub innego nietypowego działania, celem zmylenia przeciwnika i wprowadzenia go w przekonanie, że snap lub wolne kopnięcie na razie nie nastąpią. Drużyna A nie może zdobywać jardów lub zużyć więcej niż 3 sekund, gdy wcześniej zasugeruje przeciwnikowi, że nie będzie rozgrywać akcji (akcje typu „kolano”).
- e. Działanie symulujące kontuzję nie może być wykorzystane, celem zdezorientowania przeciwnika lub sędziów.

KARA – [a-e] Niesportowe zachowanie. Faul piłki żywej. 15 jardów z miejsca poprzedniego [S27: UFT]. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Dyskwalifikacja za rażący faul [S47: DSQ].

- f. Tylko jeden członek składu może mieć ubraną koszulkę z danym numerem lub przypisany dany numer.

Wyjątek: Mecze o charakterze towarzyskim. **(AR 9-2-2: VII)**

KARA – Niesportowe zachowanie przypisane trenerowi głównemu. Zawodnicy muszą natychmiast skorygować numerację i zgłosić zmianę. Traktowane jako faul piłki martwej – 15 jardów. [S27: UC-2PN]

Interpretacje 9-2-2:

- I. Gdy piłka jest gotowa do gry, Drużyna A ustawia się w formacji, w której snaper po obu swoich stronach ma po jednym liniowym, sąsiadującym z jego pozycją, a ponad to po obu stronach boiska po dwóch zawodników ustawia się szeroko. Na pozycjach cofniętych znajduje się nie więcej niż czterech zawodników. Po chwili Drużyna A wysyła na boisko dodatkowych dwóch zmienników, którzy zajmują pozycję na linii, obok dwóch szeroko ustawionych zawodników, po stronie linii bocznej przeciwnika. Tym samym Drużyna A ma na boisku 9 zawodników na linii i 4 cofniętych. Od razu gdy wchodzącą dwójką zajęta pozycję i wciąż przed snapem, dwóch szeroko ustawionych liniowych będących po stronie ławki Drużyny A, schodzi z boiska. Po wykonaniu tych zmian Drużyna A ma 7 zawodników na linii, w tym pięciu o numerach z przedziału 50-79. **DECYZJA:** Faul – 15 jardów kary z miejsca poprzedniego. Opisana sytuacja przedstawia używanie procesu zmian celem dezorientacji przeciwnika.
- II. Czwarta próba na B-12. 11 zawodników Drużyny A naradza się w zgrupowaniu, gdy na boisko wchodzi A1 z butem do kopania. A1 przykłada i szacuje odległości od strefy neutralnej do miejsca potencjalnego kopnięcia. Gdy zawodnicy ataku rozchodzą się ze zgrupowaniu, A1 z butem do kopania opuszcza boisko. Drużyna A szybko rozpoczyna akcję. **DECYZJA:** Faul Drużyny A za niesportowe zachowanie – 15 jardów kary z miejsca poprzedniego. Nie można stosować procesu zmian celem zdezorientowania przeciwnika, a zawodnik wchodzący, musi pozostać w grze przez jedną akcję.
- III. A1 opuszcza boisko w trakcie trwania akcji. Po jej zakończeniu Drużyna A tworzy zgrupowanie w 10 zawodników, a po chwili na boisko wchodzi zmiennik A12. Z kolei A2 udaje, że schodzi z boiska i próbuje „schować” się przed uwagą obrońców ustawiając się blisko linii bocznej. **DECYZJA:** Faul – 15 jardów kary z miejsca poprzedniego. Opisana sytuacja przedstawia używanie procesu zmian celem dezorientacji przeciwnika.
- IV. Drużyna A ustawia się prawidłowo aby wykonać field goal. Potencjalny zawodnik trzymający kopnięcie A10 udaje się w kierunku swojej linii bocznej wołając o but, który zostaje rzucony na boisko, a A10 ustawia się twarzą do pola punktowego przeciwnika. Piłka zostaje wysnapowana do zawodnika w pozycji do kopnięcia, który rzuca podanie do biegnącego naprzód A10. **DECYZJA:** Faul – 15 jardów kary z miejsca poprzedniego.
- V. Drużyna A ustawiona jest w formacji do kopnięcia z akcji i cała jedenastka zatrzymała się na jedną sekundę. Jeden z zawodników cofniętych krzyczy i podbiega do będącego na prawym skrzydle A40, by ten zszedł boiska. W chwili snapu A40 zmierza w kierunku swojej linii bocznej i nie porusza się w kierunku pola punktowego przeciwnika. Po rozpoczęciu akcji A40 odwraca się w kierunku linii punktowej Drużyny B i wybiega do podania. **DECYZJA:** Faul – 15 jardów kary z miejsca poprzedniego. Opisana sytuacja przedstawia używanie procesu zmian celem dezorientacji przeciwnika.
- VI. Po zakończeniu akcji, Drużyna A wysyła na boisko trzech zmienników i tyle samo zawodników zaczyna schodzić. A88 grający w poprzedniej akcji podąża za schodzącą trójką i gdy oni zeszli, zatrzymuje się blisko linii bocznej, zajmując pozycję na linii wznowienia. Po snapie A88 wybiega do podania i chwytą piłkę. **DECYZJA:** W chwili sapu Drużyna A popełnia faul niesportowego zachowania za taktyki niefair – użycie procesu zmian w celu zmylenia przeciwnika. Faul piłki żywej, 15 jardów z miejsca poprzedniego.

- VII. 4/10 @ A-35. Gdy Drużyna A rozpoczyna zmiany na potencjalny punt, spostrzeżono trzech jej zawodników z numerem „2”. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie na trenera głównego, Po odmierzeniu kary 4/25 na A-20. Faul ten liczy się jako jeden z dwóch fauli niesportowych do dyskwalifikacji.
- VIII. 4/1 na B-40. Z ustawienia shotgun QB A12 przechodzi pod centra i wykrzykuje sygnały w nieskutecznej próbie sprowokowania Drużyny B na offsajd. Gdy na zegarze akcji jest 10 sekund, A12 wycofuje się i zaczyna zbiegać w kierunku własnej linii bocznej, demonstracyjnie machając w kierunku własnej „ławki”. Tuż przed końcem zegara akcji, gdy A12 jest blisko linii bocznej, następuje snap do cofniętego A44, który dobiega do B-38. **DECYZJA:** Drużyna A 4/16 na A-45. Niesportowe zachowanie A12, 15 jardów kary z miejsca poprzedniego. Działanie A12 narusza intencję Przepisu 9-2-2-b.

Nieuczciwe działanie

ARTYKUŁ 3. Następujące działania jest nieuczciwe:

- Drużyna odmawia gry, gdy upłynęły dwie minuty od chwili, gdy sędzia główny nakazał podjęcie gry.
- Drużyna konsekwentnie popełnia faul, którego kara może być odmierzona jedynie poprzez połowę dystansu do jej własnej linii punktowej.
- W trakcie meczu miała miejsce inna nieuczciwa sytuacja, nie będąca opisana przepisami. Zalicza się do tego zmienników, trenerów lub inne osoby podległe przepisom, za wyjątkiem zawodników i sędziów, przeszkadzające w jakikolwiek sposób piłce lub zawodnikowi, gdy piłka jest w grze. (**AR 4-2-1: II; AR 9-2-3: I-IV**).

KARA – Niesportowe zachowanie. Sędzia główny może podjąć dowolną decyzję, którą uzna za zasadną, wliczając w to powtórzenie próby, nałożenie kary 15 jardów, przyznanie punktów, zawieszenie meczu lub uznanie go za poddany [S27: UFA].

Interpretacja 9-2-3:

- Piłka została ogłoszona gotową do gry, a umpire (lub center judge) znajduje się na swojej pozycji. Drużyna A szybko dokonuje kilku zmian swoich zawodników, cała jedenastka jest zatrzymana na wymaganej sekundę i ma miejsce snap. Umpire (lub center judge) próbował dojść nad piłkę, aby umożliwić obronie dopasowanie swojego personelu na boisku, ale nie zdążył przed snapem. **DECYZJA:** Gra i zegar meczowy zostają zatrzymane, aby Drużyna B mogła dopasować swój personel do późno dokonanych zmian Drużyny A. Nie ma faulu. Zegar akcji ustawiany jest na 25 sekund i rusza na sygnał sędziego głównego. Zależnie od statusu w chwili zatrzymania, zegar meczowy rusza również na sygnał lub wraz ze snapem. Sędzia główny informuje trenera Drużyny A, że ponowne działanie tego typu, spowoduje faul niesportowego zachowania (Przepis 3-5-2) (**zobacz również AR 3-5-2: V**).
- Drużyna A przegrywa 9-cioma punktami, gdy zegar meczowy pokazuje 0:35 do końca meczu. Pierwsza i 10 na B-22. Od razu po snapie B21, B40 i B44 ewidentnie trzymają, obejmując skrzydłowych Drużyny A i powalając ich na ziemię. Rozgrywający A12 nie ma żadnego odbierającego, więc sam biegnie i legalnie wyrzuca piłkę. Po akcji zegar meczowy wskazuje 0:26. Back Judge, Field Judge i Side Judge rzucili flagi za trzymanie ich kluczy przez Drużynę B. **DECYZJA:** Jest to oczywiste i ewidentne granie nie fair, którego celem jest wykorzystanie czasu na zegarze meczowym. Referee zamieni faule trzymania na faule niesportowego zachowanie. Karą jest połowa dystansu do pola punktowego. Pierwsza i 10 dla Drużyny A na B-11. Zegar meczowy zostaje zresetowany do 0:35 i rusza na snap. B21, B40 i B44 mają po jednym niesportowym zachowaniu na swoim koncie.
- Drużyna A prowadzi 4-ma punktami, gdy zegar meczowy pokazuje 0:14 do końca meczu. Czwarta i 10 na A-30. W formacji shotgun A12 łapie snap, wycofuje się ku własnej linii punktowej i opuszcza strefę tackli. Od razu po snapie każdy liniowy Drużyny A ewidentnie trzyma przeciwnika, który był przed nim, uniemożliwiając defensywnym liniowym bieg na podającego. Gdy w końcu obrońcy są blisko A12, ten rzuca piłkę wysoko w górę tak, że ląduje ona poza boiskiem i poza linią wznowienia. Gdy podanie uderza w ziemię, zegar meczowy wskazuje 0:00. Umpire, center judge (o ile jest) i referee rzucili flagi za trzymanie przez Drużynę A. **DECYZJA:** Jest to oczywiste i ewidentne granie nie fair, którego celem jest wykorzystanie czasu na zegarze meczowym. Referee zamieni faule trzymania na faule niesportowego zachowanie. Karą jest 15 jardów z miejsca poprzedniego. Czwarta i 25 dla Drużyny A na A-15. Zegar meczowy zostaje zresetowany do 0:14 i rusza na snap. Każdy liniowy winny trzymania ma po jednym niesportowym zachowaniu na swoim koncie.

- IV. 1/10 na A-25, do końca meczu pozostaje 0:01, Drużyna A przegrywa 5 punktami. A12 rzuca podanie, które na środku boiska łapie A88. Po złapaniu przez A88 ma miejsce seria podań do tyłu, przez co piłka pozostaje żywa i w posiadaniu Drużyny A. W pewnym momencie A21 rzuca w bok do A44, ale piłka upada na ziemię bez odzyskania. Ławka Drużyny B myśląc, że piłka jest martwa, wbiega licznie na boisku. A44 odzyskuje piłkę i rozpoczyna bieg, próbując wymijać tłum osób z Drużyny B. Ostatecznie zostaje powalony przez B50 na B-30. **DECYZJA:** Zmiennicy, trenerzy lub inne osoby podległe przepisom, za wyjątkiem zawodników i sędziów, nie mogą przeszkadzające w jakikolwiek sposób piłce lub zawodnikowi, gdy piłka jest w grze. Takie działanie niefair jest traktowane jako faul piłki żywej i 15 jardów kary. Sędzia główny może odmierzyć dowolną karę, która uzna za słuszną, wliczając w to przyznanie punktów.

Kontakt z sędzią

ARTYKUŁ 4. W trakcie trwania meczu osoba podlegająca przepisom (Przepis 1-1-6) nie może celowo wejść w kontakt fizyczny z sędzią, używając przy tym siły.

KARA – Niesportowe zachowanie. Traktowane jako faul martwej piłki. 15 jardów z miejsca przyznanego. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Automatyczna dyskwalifikacja [S7, S27 i S47: UC-FCO/DSQ].

Zakłócanie przebiegu meczu oraz naruszenie linii bocznej

ARTYKUŁ 5. W trakcie trwania akcji (gdy piłka jest żywa) i bezpośrednio po jej zakończeniu:

- a. Trenerzy, zmiennicy lub personel drużynowy ze strefy drużyny, musi znajdować się za linią strefy trenerskiej. **(AR 9-2-5: III)**

KARA – Traktowane jako faul piłki martwej.

Pierwsze naruszenie: Ostrzeżenie za naruszenie linii bocznej. Brak kary jardowej [S15: SLW].

Drugie i trzecie naruszenie: Faul opóźniania gry za naruszenie linii bocznej, 5 jardów z miejsca przyznanego [S21 i S29: SLI].

Czwarte i kolejne naruszenia: Niesportowe zachowanie za naruszenie linii bocznej, 15 jardów z miejsca przyznanego. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami [S27 i S29: SLM].

- b. Fizyczne utrudnianie sędziemu jest faulem niesportowego zachowania dla drużyny. **(AR 9-2-5: I-II)**

KARA – Niesportowe zachowanie drużyny. Traktowane jako faul piłki martwej, 15 jardów z miejsca przyznanego. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami [S27: UNS].

Interpretacja 9-2-5:

- I. Podczas rozpoczynającego kickoffu B22 łapie piłkę na wysokości własnej linii punktowej i biegnie z nią wzdłuż linii bocznej, po stronie własnej drużyny. Kryjący akcję side judge porusza się wzdłuż linii bocznej, gdy wpada lub musi obieć trenera Drużyny B lub członka jej składu, który stoi pomiędzy linią boczną a strefą drużyny. B22 został wypchnięty poza boisko na A-20. **DECYZJA:** Oba przykłady zalicza się jako fizyczne utrudnianie sędziemu w czasie akcji. Brak ostrzeżenia. Faul Drużyny B za niesportowe zachowanie, który traktowany jest jako faul po akcji. Po odmierzeniu 15 jardów kary, piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na A-35.
- II. Podczas długiej akcji powrotnej na kickoffie, side judge musi zatrzymać się i obieć trenera głównego, które znajduje się poza strefą trenerską w przestrzeni linii bocznej lub jest na boisku blisko linii bocznej. **DECYZJA:** Faul niesportowego zachowania dla drużyny. Traktowane jak faul piłki martwej. 15 jardów z miejsca przyznanego. Jest to faul drużyny i nie obciąża trenera głównego faulem niesportowego zachowania.

- III. Podczas długiej akcji powrotnej na kickoffie, trener główny lub jego asystenci znajdują się poza strefą trenerską w przestrzeni linii bocznej lub jest na boisku blisko linii bocznej. Nie doszło jednak do fizycznego utrudniania sędziemu. **DECYZJA:** Traktowane jako faul piłki martwej. *Pierwsze naruszenie:* Ostrzeżenie za naruszenie przestrzeni linii bocznej. Brak kary jardowej. *Drugie i trzecie naruszenie:* Faul opóźniania gry za naruszenie przestrzeni linii bocznej, 5 jardów z miejsca przyznanego. *Czwarte i kolejne naruszenia:* Niesportowe zachowanie za naruszenie przestrzeni linii bocznej, 15 jardów z miejsca przyznanego. Automatycznie pierwsza próba gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami.

Zawodnicy i trenerzy zdyskwalifikowani

- ARTYKUŁ 6. a. Każdy trener, zawodnik lub zidentyfikowany członek składu w ubiorze meczowym, który w trakcie tego samego meczu popełni dwukrotnie faul niesportowego zachowania, podlega dyskwalifikacji. **(AR 9-2-6: I-II)**
- b. Zdyskwalifikowany zawodnik (Przepis 2-27-12) musi pod nadzorem swojej drużyny, opuścić otoczenie boiska (Przepis 2-31-5) bez zbędnej zwłoki od ogłoszenia dyskwalifikacji. Musi on pozostać poza widokiem z boiska, będąc do końca meczu pod nadzorem swojej drużyny.
- c. Zdyskwalifikowany trener musi opuścić otoczenie boiska bez zbędnej zwłoki od ogłoszenia dyskwalifikacji, pozostając poza widokiem z boiska do końca meczu.
- d. Zdyskwalifikowany trener główny może wyznaczyć nowego trenera głównego.

Interpretacja 9-2-6:

- I. Podczas długiej akcji powrotnej na kickoffie, trener główny drużyny kopiącej wchodzi na boisko, ostro i agresywnie protestując, że nie ma flagi za trzymanie w trakcie akcji powrotnej drużyny odbierającej. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie trenera głównego. Traktowane jak faul piłki martwej. 15 jardów kary z miejsca przyznanego. Faul zalicza się trenerowi jako pierwsze niesportowe zachowanie liczone do ewentualnej dyskwalifikacji. W przypadku jeżeli będzie to jego drugie niesportowe zachowanie, trener główny zostaje zdyskwalifikowany. Zdyskwalifikowany trener główny może wyznaczyć nowego trenera głównego.

- II. W trakcie pierwszej połowy A18 został ukarany za: (a) nielegalne oznaczenia na piłce; (b) wejście na boisko bez zgłoszenia się do sędziego głównego po zmianie swojego numeru; lub (c) udawanie, że popełniono na nim przewinienie osobiste. W drugiej połowie A18 został ponownie ukarany, tym razem za szydzenie z przeciwnika (*taunting*). **DECYZJA:** We wszystkich sytuacjach A18 jest zdyskwalifikowany za popełnienie dwóch fauli niesportowego zachowania w tym samym meczu. Lista fauli, które liczą się do dyskwalifikacji, obejmuje wszystkie 15-jardowe kary za indywidualne faule niesportowe z Przepisów: 1-3-3, 1-4-2-d, 9-1-11-e, 9-1-16-b oraz 9-2. Do dyskwalifikacji nie liczą się drużynowe faule niesportowego zachowania z Przepisów: 1-4-5-b-3, 1-4-5-c-2, 3-5-2-e oraz 9-2.

Usunięcie osób z terenu rozgrywania meczu

- ARTYKUŁ 7. Sędzia główny może nakazać organizatorowi spotkania, usunięcie z terenu rozgrywania meczu (Przepis 2-31-5) jakiegokolwiek osoby, których zachowanie może powodować zagrożenia dla osób podlegających przepisom lub sędziów lub których zachowanie zakłóca przebieg meczu. Mecz na ten czas może zostać zawieszony przez sędziego głównego (Przepis 3-3-3-a).

SEKCJA 3. Blokowanie, używanie rąk

Kto może blokować

ARTYKUŁ 1. Zawodnicy obu drużyn mogą blokować przeciwników pod warunkiem, że blok nie jest utrudnianiem przy podaniu, utrudnianiem złapania kopnięcia lub przewinieniem osobistym. **Wyjątek:** Przepis 6-1-12 oraz 6-5-4.

Pomaganie zawodnikowi z piłką lub podającemu

ARTYKUŁ 2. a. Zawodnik posiadający piłkę, w tym również podający naprzód, może użyć rąk w celu odepchnięcia przeciwnika lub nie dopuszczenia go do siebie.
 b. Zawodnik posiadający piłkę nie może złapać zawodnika swojej drużyny i żaden inny zawodnik jego drużyny nie może złapać, ciągnąć lub unieść zawodnika z piłką celem pomocy w progresie. **(AR 9-3-2: I)**
 c. Zawodnicy ataku mogą pomagać zawodnikowi z piłką, w tym również podającemu naprzód, poprzez przeszkadzanie przeciwnikom, jednak w chwili kontaktu z przeciwnikiem nie mogą być w żaden sposób złączeni ze sobą poprzez trzymanie lub obejmowanie się.

KARA – Pięć jardów [S44: ATR].

Interpretacja 9-3-2:

- I. Zawodnik z piłką A44 zostaje osaczony i spowolniony przez próbujących powalić go obrońców, ale dalej próbuje zdobyć jardy. Próbujący pomóc swojemu koledze A22 (a) pcha naprzód A44 trzymając dłonie na jego pośladkach; (b) pcha grupę zawodników ataku, którzy otoczyli A44; (c) łapie A44 za ramię i próbuje ciągnąć go do przodu celem zdobycia jardów. **DECYZJA:** W przypadkach (a) i (b) działanie jest legalne – nie ma faulu. (c) Faul za niedozwoloną pomoc zawodnikowi z piłką. Kara 5 jardów odmierzana zgodnie z zasadą „trzy i jeden” (Przepis 9-3-2-b).

Trzymanie i używanie rąk przez atak

ARTYKUŁ 3. a. *Używanie rąk:*

Zawodnicy ataku mogą legalnie blokować przy użyciu ramion, rąk, dłoni bądź innej części swojego ciała na poniższych warunkach:

1. Dłonie powinny być:
 - (a) Przed łokciami.
 - (b) Wewnątrz ramy ciała przeciwnika. **Wyjątek:** Gdy przeciwnik odwraca się plecami do blokującego. **(AR 9-3-3: V-VII)**
 - (c) Na wysokości lub poniżej ramion blokującego i przeciwnika. **Wyjątek:** Gdy przeciwnik schyla się, schodzi głową w przód lub przykuca.
 - (d) Osobno, nigdy zaciśnięte razem.
2. Dłoń otwarta powinna być zwrócona wewnętrzną stroną do ramy ciała przeciwnika. Dłoń zaciśnięta lub złożona nie może być zwrócona wewnętrzną stroną do przeciwnika. **(AR 9-3-3: I-IV, VI-VIII)**

b. *Trzymanie:*

Dłonie i ramiona nie mogą być użyte, aby przeciwnika złapać, pociągnąć, chwycić, objąć lub inaczej nielegalnie utrudniać lub ograniczać mu możliwość poruszania się.

KARA – 10 jardów. Faule Drużyny A popełnione przed strefą neutralną, odmierzane są z miejsca poprzedniego. Safety, jeżeli faul ma miejsce w polu punktowym Drużyny A [S42: IUH/OFH].

c. *Drużyna kopiąca:*

Zawodnik drużyny kopiącej:

1. Podczas akcji z kopnięciem z akcji, będąc poza strefą neutralną, może użyć dłoni lub rąk, aby odeprzeć przeciwnika, który próbuje go zablokować.
2. Podczas akcji z wolnym kopnięciem może użyć dłoni lub rąk, aby odeprzeć przeciwnika, który próbuje go zablokować.
3. Podczas akcji z wolnym kopnięciem lub kopnięciem z akcji, gdy jest on uprawnionym do dotknięcia piłki, może legalnie użyć dłoni lub rąk, aby odepchnąć przeciwnika, w trakcie próby dostania się do piłki niczyjej.

d. *Drużyna podająca:*

Uprawniony zawodnik drużyny podającej może legalnie użyć dłoni lub rąk, aby odeprzeć lub odepchnąć przeciwnika, w trakcie próby dostania się do piłki niczyjej, gdy legalne podanie do przodu zostało dotknięte przez zawodnika lub sędziego (Przepisy 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 oraz 7-3-11).

Interpretacje 9-3-3:

- I. A6 biegnie z piłką, gdy A12 mocno blokuje B2, agresywnie pchając go w plecy i powyżej pasa. **DECYZJA:** Nielegalny blok w plecy – 10 jardów kary.
- II. Zawodnik Drużyny A, idąc naprzód przez strefę neutralną, wchodzi w kontakt z przeciwnikiem rękoma, które nie są ułożone równolegle do ziemi lub dłonie są zaciśnięte, ale palce nie są skierowane w stronę blokowanego rywala. **DECYZJA:** Dozwolony blok.
- III. Znajdujący się przed strefą neutralną zawodnik Drużyny A, blokuje przeciwnika powyżej jego ramion rękoma, które nie są ułożone równolegle do ziemi. **DECYZJA:** Nielegalne użycie rąk – 10 jardów lub 15 jardów za przewinienie osobiste. Kara odmierzana z miejsca poprzedniego. Safety jeżeli faul ma miejsce w polu punktowym Drużyny A.
- IV. Zawodnik Drużyny A uderza przeciwnika poniżej jego ramion, przy użyciu zaciśniętej dłoni. **DECYZJA:** Przewinienie osobiste – 15 jardów kary. Kara odmierzana z miejsca poprzedniego, jeżeli faul miał miejsce przed strefą neutralną. Safety jeżeli faul ma miejsce w polu punktowym Drużyny A.
- V. A2 prawidłowo blokuje B2 przy użyciu rąk. B2 obraca się aby uniknąć bloku, w wyniku czego dłonie A2 dotykają teraz pleców B2. **DECYZJA:** Dozwolony blok.
- VI. B2 wykonuje obrót, aby uniknąć bloku A2, w wyniku czego A2 wchodzi z nim w kontakt mając dłonie na jego plecach. A2 trzyma cały czas ręce na plecach B2, gdy ten biegnie w kierunku podającego naprzód. **DECYZJA:** Dozwolony blok.
- VII. A2 wchodzi dłońmi w kontakt z B2, gdy ten obraca się, aby uniknąć bloku A2. W wyniku obrotu dłonie A2 znalazły się na plecach B2, ale po chwili tracą z nim kontakt. A2 wykonuje krok i pcha B2 w plecy. **DECYZJA:** Nielegalny blok w plecy – 10 jardów kary. Jeżeli faul miał miejsce przed strefą neutralną, kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego. Safety jeżeli faul ma miejsce w polu punktowym Drużyny A.
- VIII. A1 znajduje się przed lub poza nią, gdy wchodzi dłońmi w kontakt z przeciwnikiem. Dłonie A1 są otwarte lub zaciśnięte, nieskierowane palcami do przeciwnika. **DECYZJA:** Dozwolony blok.
- IX. A12 odbiera snap i cofa się do podania. B95 wyprzedza tackla A75 i będąc w strefie tackli prawie powalił A12, gdy A75 pcha B95 w plecy (w numer na koszulce) aby ten nie mógł powalić A12. Podanie A12 jest złapane na przyłożeniu. **DECYZJA:** Faul za blok w plecy, kara 10 jardów.

Trzymanie i używanie rąk przez obronę

ARTYKUŁ 4. a. Zawodnicy obrony mogą użyć dłoni lub rąk aby odepchnąć, odciągnąć, odeprzeć lub unieść zawodnika ataku:

1. Podczas próby dostania się do zawodnika z piłką lub symulującego jej posiadanie.
 2. Gdy przeciwnik wyraźnie próbuje ich blokować.
- b. Zawodnik obrony może legalnie użyć dłoni lub rąk, aby odeprzeć lub blokować przeciwnika, przy próbie dostania się do piłki niczyjej (Przepis 9-1-5 Wyjątki 3 i 4 oraz Przepis 9-3-6 Wyjątki 3 i 5):
1. Podczas podania w tył, fumble, lub kopnięcia, do dotknięcia którego jest uprawniony.
 2. Podczas każdego podania do przodu, które przekroczyło strefę neutralną i zostało dotknięte przez dowolnego zawodnika lub sędziego.
- c. Bez podejmowania próby dostania się do piłki bądź zawodnika z piłką lub symulującego jej posiadanie, zawodnicy obrony muszą przestrzegać Przepis 9-3-3-a oraz 9-3-3-b powyżej.
- d. Zawodnicy obrony nie mogą użyć dłoni lub rąk, aby powalić, przytrzymać lub jakkolwiek inaczej nieprzepisowo przeszkodzić przeciwnikowi, który nie jest zawodnikiem z piłką lub symulującym jej posiadanie. **(AR 9-3-4: II-IV)**
- e. Zawodnicy obrony mogą odeprzeć lub legalnie blokować przeciwnika uprawnionego do złapania podania do czasu, aż ów przeciwnika jest na tej samej linii jardowej co obrońca lub nie ma możliwości, aby blokować tego obrońcę. Ciągły kontakt jest zabroniony. **(AR 9-3-4: I)**

KARA – [c-e] 10 jardów oraz automatycznie pierwsza próba, gdy pierwsza próba nie jest w konflikcie z innymi przepisami [S42: IUH/DEH].

Interpretacja 9-3-4:

- I. Zawodnik Drużyny B trzyma uprawnionego A1 poza strefą neutralną, nim zostało rzucone legalne podanie, które przekroczyło strefę neutralną. **DECYZJA:** Faul Drużyny B za trzymanie. Kara 10 jardów z miejsca poprzedniego i automatyczna pierwsza próba.
- II. 3/15 na B-45. QB A12 cofa się szukając A88, który jest głównym łapiącym i jest trzymany przez B21 na B-35. A12 decyduje się rzucić podanie do A44, który był opcją rezerwową w tej akcji, ale podanie upada niekompletne na B-46. **DECYZJA:** Drużyna A 1/10 na B-35, **zegar meczowy na snap**. Kara za trzymanie B21 odmierzana jest z miejsca poprzedniego wraz z automatyczną pierwszą próbą. Trzymanie obrony karane jest automatycznym przyznaniem pierwszej próby.
- III. 4/12 @ A-35. Drużyna A ustawia się w formacji do kopnięcia z akcji z zamiarem punktowania. Od razu po snapie B55 złapał RT A77 i odciągnął go w bok, robiąc dziurę dla B21, który biegnie, aby zablokować punt. Punter wykopał, a piłka została zatrzymana na B-35. **DECYZJA:** Trzymanie B55. Faul miał miejsce przed kopnięciem, więc nie podlega procedurze po kopnięciu z akcji. Kara 10 jardów z miejsca poprzedniego i automatycznie pierwsza próba. Drużyna A będzie mieć 1/10 @ A-45.
- IV. 4/12 @ A-35. Drużyna A ustawia się w formacji do kopnięcia z akcji. Gunner A88 ustawiony jest szeroko na prawej stronie. Po snapie B21 blokuje gunnera A88, a następnie przytrzymuje, gdy A88 próbuje się uwolnić, aby podążyć za piłką. Punt jest zatrzymany na B-35. **DECYZJA:** Trzymanie B21. Faul podlega procedurze po kopnięciu z akcji (PSK) i miejsce po kopnięciu z akcji służy jako miejsce zasadnicze do odmierzania. Kara 10 jardów z miejsca zakończenia kopnięcia. Drużyna B będzie mieć 1/10 @ B-25.

Blokowanie w plecy

ARTYKUŁ 5. Blokowanie w plecy jest zabronione (za wyjątkiem bloku na zawodniku posiadającym piłkę).

(AR 9-3-3: I, VII, IX; AR 10-2-2: XII)

Wyjątki:

1. Zawodnicy ataku będący w chwili snapu na linii wznowienia i wewnątrz strefy blokowania (Przepis 2-3-6) mogą legalnie blokować w plecy wewnątrz strefy blokowania, podlegając pod poniższe restrykcje:
 - (a) Zawodnik będący na linii wznowienia i wewnątrz strefy blokowania nie może jej opuścić, powrócić w strefę i blokować w plecy.
 - (b) Strefa blokowania przestaje istnieć, gdy opuści ją piłka.
2. Gdy zawodnik obróci się plecami w kierunku potencjalnego blokującego, który zainicjował już zamiar blokowania poprzez obrócenie kierunku i ruch do bloku.
3. Zawodnik może odepchnąć przeciwnika w plecy powyżej pasa, gdy próbuje dostać się do zawodnika z piłką lub symulującego jej posiadanie, próbuje w sposób legalny złapać lub odzyskać fumble, podanie w tył, kopnięcie lub dotknięte podanie w przód (Przepis 9-1-5 Wyjątek 3).
4. Gdy przeciwnik odwróci się plecami do blokującego jak w Przepisie 9-3-3-a-1-b.
5. Zawodnik uprawniony będący przed strefą neutralną, może odepchnąć przeciwnika w plecy powyżej pasa, gdy próbuje dostać się do podania w przód (Przepis 9-1-5 Wyjątek 4).

KARA – 10 jardów. Kary za faule Drużyny A popełnione przed strefą neutralną, odmierzane są z miejsca poprzedniego. Safety, jeżeli faul ma miejsce w polu punktowym Drużyny A [S43: IBB].

SEKCJA 4. Zbicie i kopanie piłki**Zbicie piłki niczyjej**

ARTYKUŁ 1. a. Kiedy podanie jest w locie, każdy zawodnik uprawniony do jego dotknięcia może zbić piłkę w dowolnym kierunku. **Wyjątek:** Przepis 9-4-2.

b. Każdy zawodnik może zablokować kopnięcie z akcji zarówno w polu gry jak i polu punktowym.

c. Poza wyżej wymienionymi, żaden zawodnik nie może zbić piłki niczyjej w polu gry do przodu, a w polu punktowym nie może zbić piłki niczyjej w żadnym kierunku (Przepis 2-2-3-a). **Wyjątek:** Przepis 6-3-11.

(AR 6-3-11: I; AR 9-4-1: I-XI; AR 10-2-2: II)

KARA – 10 jardów oraz strata próby, gdy strata próby nie stoi w konflikcie z innymi przepisami [S31 oraz S9: BAT]. **Wyjątek:** Brak straty próby, jeżeli faul ma miejsce, gdy legalnie kopnięcie z akcji przekroczyło uprzednio strefą neutralną.

Interpretacje 9-4-1:

- I. Drużyna A wykonuje field goal z B-30. Zawodnik Drużyny B wyskakuje w polu punktowym i sięgając ponad poprzeczkę bramki, zbija lecącą piłkę. Piłka upada w polu punktowym i jest odzyskana przez Drużynę A. **DECYZJA:** Faul za zbicie piłki w polu punktowym. Rezultatem akcji jest przyłożenie.
- II. Drużyna A wykonuje field goal z B-30. Zawodnik Drużyny B wyskakuje w polu punktowym i sięgając ponad poprzeczkę bramki, zbija lecącą piłkę. Piłka upada w polu punktowym i jest odzyskana przez Drużynę B. **DECYZJA:** Faul za zbicie piłki w polu punktowym. Rezultatem akcji jest touchback. Safety jeżeli kara jest przyjęta.
- III. Drużyna A wykonuje field goal z B-30. Zawodnik Drużyny B wyskakuje w polu punktowym i sięgając ponad poprzeczkę bramki, zbija lecącą piłkę. Piłka wraca w pole gry. **DECYZJA:** Faul za zbicie piłki w polu punktowym. W regulaminowym czasie gry kara odmierzona według procedury po kopnięciu z akcji, skutkuje safety. Piłka pozostaje żywa i obowiązują przepisy dotyczące kopnięć z akcji. Drużyna A może wybrać rezultat akcji. Jeżeli Drużyna A odzyska, nie zdobędzie punktów i przyjmie karę bądź sytuacja wydarzy się podczas dogrywki, kara odmierzana jest z miejsca poprzedniego.
- IV. Podczas dogrywki Drużyna A wykonuje kopnięcie z miejsca. Zawodnik Drużyny B wyskakuje w polu punktowym i sięgając ponad poprzeczkę bramki, zbija lecącą piłkę. Piłka opuszcza boisko w polu punktowym. **DECYZJA:** Faul za zbicie piłki w polu punktowym. Kara odmierzana jest jako połowa dystansu z miejsca poprzedniego. Procedura po kopnięciu z akcji nie obowiązuje podczas podwyższenia (Przepis 10-2-3).
- V. Podczas dogrywki Drużyna A wykonuje kopnięcie z miejsca. Zawodnik Drużyny B wyskakuje w polu punktowym i sięgając ponad poprzeczkę bramki, zbija lecącą piłkę. Piłka upada w polu punktowym i jest odzyskana przez Drużynę A. **DECYZJA:** Faul za zbicie piłki w polu punktowym. Drużyna A może odrzucić karę zdobywając dwa punkty.
- VI. Drużyna wykonuje field goal. B23 wyskakuje w polu punktowym i sięgając ponad poprzeczkę bramki łapie piłkę. **DECYZJA:** Nie ma faulu.
- VII. B1 zbija do przodu fumble Drużyny A nim piłka dotknęła ziemi. Piłka opuszcza boisko w polu punktowym Drużyny A. **DECYZJA:** Safety. Zbicie fumble w locie nie nadaje piłce nowego impetu (Przepis 8-7-2-b). Faul Drużyny B – karą jest 10 jardów.
- VIII. VIII.B1 zbija do przodu podanie w tył Drużyny A nim piłka dotknęła ziemi. Piłka opuszcza boisko w polu punktowym Drużyny A. **DECYZJA:** Safety. Podanie może być zbite w dowolnym kierunku, a impet pochodzi z podania Drużyny A (Przepis 8-5-1-a).
- IX. Wolne kopnięcie jest w locie, gdy zawodnik Drużyny B przepuszcza piłkę we własnym polu punktowym. Gdy piłka pozostaje niczyje w polu punktowym, zawodnik Drużyny B zbija ją, poza pole punktowe. **DECYZJA:** Rezultatem akcji jest touchback. Faul Drużyny B za zbicie piłki w polu punktowym – 10 jardów kary z miejsca poprzedniego.
- X. B1 przechwytuje legalne podanie do przodu na B-20, następnie fumbluje na B-38. Na B-30 piłka niczyja zostaje nielegalnie zbита do przodu przez B2, w wyniku czego opuszcza boisko. **DECYZJA:** Faul Drużyny B – 10 jardów kary z miejsca faulu. Pierwsza i 10 dla Drużyny B na B-20. Strata próby nie obowiązuje, gdyż po odmierzeniu kary Drużynie B przyznaje się nową serię prób (Przepis 5-1-1-e-1).
- XI. Drużyna A jest gotowa do kickoffu. Piłka spoczywa na podstawce, gdy sędzia główny zasygnalizował gotowość do gry. Kopacz nadbiega i gdy rozpoczął już ruch do kopnięcia, piłka zaczęła staczać się z podstawki. Kopacz kopnął piłkę, w trakcie jej staczania się lub gdy znajdowała się już obok podstawki. **DECYZJA:** Nie ma faulu. Powyższa sytuacja nie jest naruszeniem Przepisów 9-4-4 lub 9-2-1-a-2-a. Sędziowie powinni przerwać grę, a drużyny ponownie ustawić się do kickoffu. Zależnie od warunkach atmosferycznych, jeden z zawodników Drużyny A powinien przytrzymać piłkę na podstawce by ta ponownie nie spadła.

Zbicie podania w tył

ARTYKUŁ 2. Podanie w tył będące w locie, nie może być zbite do przodu przez drużynę podającą.

KARA – 10 jardów [S31: BAT].

Zbicie piłki w posiadaniu

ARTYKUŁ 3. Piłka będąca w posiadaniu zawodnika nie może być zbita do przodu przez innego zawodnika tej samej drużyny.

KARA – 10 jardów [S31: BAT].

Nielegalne kopnięcie piłki

ARTYKUŁ 4. Zawodnik nie może kopnąć piłki niczyjej, podania w przód lub piłki trzymanej przez przeciwnika do kopnięcia z miejsca. Po nieprzepisowym kopnięciu status piłki nie ulega zmianie i pozostaje ona piłką niczyją lub podaniem w przód, a w przypadku, gdy zawodnik trzymający piłkę do kopnięcia z miejsca straci ją, piłka staje się niczyją po fumble. Gdy nieprzepisowe kopnięcie piłki trzymanej ma miejsce przed wolnym kopnięciem, piłka pozostaje martwa. (AR 8-7-2: IV; AR 9-4-1: XI oraz AR 9-4-4: I).

KARA – 10 jardów oraz strata próby za faule Drużyny A, gdy strata próby nie stoi w konflikcie z innymi przepisami [S31 oraz S9: IKB]. Wyjątek: Brak straty próby, jeżeli faul ma miejsce, gdy legalnie kopnięcie z akcji przekroczyło uprzednio strefą neutralną.

Interpretacja 9-4-4:

- I. Czwarta i 8 na A-48. A32 punktuję z formacji do kopnięcia z akcji. Na B-7 piłka uderza w nogę B25 i zaczyna toczyć się po murawie. Aby uniemożliwić przeciwnikowi odzyskanie, B25 dobiega do piłki i na B-4 wykopuje ją poza boisko przez swoją linię końcową. **DECYZJA:** Rezultatem akcji jest safety, gdyż kopiąc piłkę B25 nadał jej nowy impet. Faul B25 za nielegalne kopnięcie piłki. Drużyna A może odrzucić karę i dostać 2 punkty za safety. Kara podlega procedurze po kopnięciu z akcji, więc jej przyjęcie da Drużynie B piłkę na B-2 wraz z pierwszą i 10 (Przepisy 8-5-1-a oraz 8-7-2-b).

SEKCJA 5. Bójki

ARTYKUŁ 1. a. Przed meczem lub w dowolnym momencie jego trwania, wliczając także przerwy, członkowie drużyn w strojach meczowych oraz trenerzy nie mogą uczestniczyć w bójce (Przepis 2-32-1).

KARA – 15 jardów. Dla fauli piłki martwej, 15 jardów z miejsca przyznanego. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Dyskwalifikacja na pozostałą część meczu [S7, S27 lub S38 oraz S47: FGT/DSQ].

b. W trakcie każdej połowy meczu, trenerzy bądź zmiennicy nie mogą opuścić swojej strefy drużyny, w celu udziału w bójce, bądź uczestniczyć w bójce w swojej strefie drużyny.

KARA – 15 jardów z miejsca przyznanego. Automatycznie pierwsza próba, gdy faul popełnia Drużyna B, chyba że stoi to w konflikcie z innymi przepisami. Dyskwalifikacja na pozostałą część meczu oraz następny mecz [S7, S27 lub S38 oraz S47: FGT/DSQ].

ARTYKUŁ 2. Sędzia główny pisemnie poinformuje organizatora rozgrywek o wszelkich dyskwalifikacjach z powodu udziału w bójce. Organizator rozgrywek odpowiada za wyegzekwowanie kary.

SEKCJA 6. Rażące przewinienia**Dyskwalifikacja zawodnika**

ARTYKUŁ 1. Gdy w trakcie meczu ma miejsce dyskwalifikacja zawodnika z powodu rażącego przewinienia osobistego (Przepis 2-10-3) bądź rażącego niesportowego zachowania, organizator rozgrywek powinien zapoznać się z dostępnym materiałem wideo obrazującym sytuację, celem oceny czy nie należy wyciągnąć dalszych konsekwencji przed kolejnym meczem.

Faul nieukarany

ARTYKUŁ 2. Jeżeli organizator rozgrywek na dostępnym materiale wideo z danego meczu ujawni sytuację noszącą znamiona rażącego przewinienia osobistego bądź rażącego niesportowego zachowania, które nie zostało ukarane przez sędziów w trakcie meczu, organizator rozgrywek może wyciągnąć konsekwencje przed kolejnym meczem.

ROZDZIAŁ 10. Procedury odmierzania kar

SEKCJA 1. Wybór kary

Zatwierdzenie kary

- ARTYKUŁ 1. a. Karę uznaje się za zatwierdzoną, gdy zostanie ona przyjęta lub odrzucona, znosi się, jest anulowana w myśl przepisów lub decyzja odnośnie wyboru jest oczywista dla sędziego głównego.
- b. Każda kara może być odrzucona, ale jeżeli faul wiąże się z dyskwalifikacją zawodnika, musi on opuścić mecz bez względu, czy kara jest przyjęta czy odrzucona (Przepis 2-27-12).
- c. Wybór kary za popełniony faul musi nastąpić przed ogłoszeniem piłki gotową do gry do następnej próby.
- d. Nie stosuje się opcji przypisanych do kary, jeżeli są one sprzeczne z innymi przepisami.

Faul równocześnie ze snapem

ARTYKUŁ 2. Faul, który ma miejsce w chwili snapu lub wykonania wolnego kopnięcia, traktowany jest jak mający miejsce w trakcie danej próby. **Wyjątek:** Przepis 3-5-2-e.

Faule piłki żywej popełnione przez tę samą drużynę

ARTYKUŁ 3. W przypadku zgłoszenia do sędziego głównego dwóch lub więcej fauli piłki żywej, popełnionych przez tę samą drużynę, drużyna faulowana może wybrać karę tylko za jeden z tych fauli. Zawodnik, który popełnił faul skutkujący dyskwalifikacją, jest nieuprawniony do dalszej gry.

Faule znoszące się

ARTYKUŁ 4. W przypadku zgłoszenia do sędziego głównego fauli piłki żywej, popełnionych przez obie drużyny, faule te wzajemnie się znoszą i próba jest powtarzana. Zawodnik, który popełnił faul skutkujący dyskwalifikacją, jest nieuprawniony do dalszej gry. (**AR 10-1-4: I, VII**)

Wyjątki:

1. Jeżeli w trakcie próby ma miejsce zmiana drużynowego posiadania, a drużyna zyskująca posiadanie jako ostatnia nie faulowała przed ostatnią zmianą posiadania, może ona odrzucić znoszenie się fauli i zachować posiadanie piłki po wykonaniu kary za jej faul. (**AR 10-1-4: II-VII**)
2. Jeżeli wszystkie faule Drużyny B, które miały miejsce przed zmianą posiadania, podlegają procedurze po kopnięciu z akcji, Drużyna B może odrzucić znoszenie się fauli i zachować posiadanie po wykonaniu kary za jej faul.
3. Przepis 10-2-7-c (po przejściu posiadanie przez Drużynę B w dogrywce lub na podwyższeniu).

Interpretacje 10-1-4:

- I. Drużyna A wykonuje kickoff. Drużyna B faulowała nim niedotknięta piłka opuściła pole gry. **DECYZJA:** Faule znoszące się. Drużyna A powtarza kickoff z miejsca poprzedniego.
- II. Drużyna A wykonuje kickoff z A-35. Niedotknięta piłka opuszcza boisko w polu gry, a następnie Drużyna B popełnia przewinienie osobiste. **DECYZJA:** Drużyna B może wybrać powtórzenie kickoffu z A-45. Jeżeli Drużyna B zdecyduje się zachować piłkę, w pierwszej kolejności zostanie wykonana kara przeciwko Drużynie A za wykop piłki poza boisko, a następnie z miejsca po pierwszej karze, 15-jardowa kara za faul Drużyny B. Możliwe scenariusze dla drugiej opcji to piłka dla Drużyny B na B-20, po karze 15 jardów z B-35 lub 15 jardów kary z miejsca po odmierzeniu 5-jardowej kary przeciwko Drużynie A (Przepisy 6-1-8 oraz 10-1-6).
- III. W chwili snapu Drużyna A ustawiona jest w nieprawidłowej formacji. A1 rzuca legalne podanie w przód, które przechwytuje B1 i po zdobyciu pięciu jardów jest powalony. Podczas akcji powrotnej Drużyna B popełniła ścięcie. **DECYZJA:** Drużyna B może wybrać powtórzenie próby z powodu fauli znoszących się lub odrzucić faule znoszące się i zachować piłkę po odmierzeniu kary za swój faul. W drugim przypadku Drużynie A przysługuje przyjęcie kary za faul ścięcia.

- IV. Drużyna B jest w strefie neutralnej w chwili snapu, a Drużyna A rzuca w trakcie akcji nielegalne podanie w przód. B23 przechwytuje podanie, a podczas akcji powrotnej B10 ścina przeciwnika. B23 zostaje powalony w polu gry. **DECYZJA:** Faule znoszą się i próba zostaje powtórzona. Brak innych opcji, gdyż Drużyna B faulowała nim weszła w posiadanie piłki.
- V. A1 rzuca podanie w przód, które przechwytuje B1. Podczas akcji powrotnej B1 stracił piłkę przez fumble, które odzyskał B2. B2 zostaje powalony po zdobyciu pięciu jardów. Drużyna A faulowała w trakcie akcji lub po jej zakończeniu, a Drużyna B faulowała podczas akcji biegowej B2 lub gdy piłka była niczyja po fumble. **DECYZJA:** Jeżeli faul Drużyny A był faulem piłki żywej, Drużyna B może wybrać powtórzenie próby z powodu fauli znoszących się lub zachować piłkę po odmierzeniu kary tylko za swój faul. Jeżeli faul Drużyny A był po akcji, Drużyna B zachowuje piłkę i obie kary są odmierzane.
- VI. Drużyna A rzuca legalne podanie w przód, które przechwytuje B45. Podczas akcji powrotnej B23 ścina przeciwnika, a A78 powala B45 pociągając za kratkę jego kasku. **DECYZJA:** Drużyna B nie faulowała przed zdobyciem posiadania piłki. W związku z tym może wybrać powtórzenie próby lub zdecydować się na zachowanie piłki po odmierzeniu kary za swój faul.
- VII. A1 chwytą snap stojąc na linii końcowej. Drużyna B była w strefie neutralnej gdy rozpoczęła się akcja. **DECYZJA:** Faul Drużyna A – zawodnika poza boiskiem w chwili snapu, znosi się z faulem Drużyny B za offside. Próba jest powtarzana. *Uwaga* – Gdyby Drużyna B nie popełniła faulu, mogła by wybrać odmierzenie kary przeciwko Drużynie A lub rezultat akcji, jakim jest safety.

Faule piłki martwej

ARTYKUŁ 5. Kary za faule piłki martwej odmierzane są oddzielnie i zgodnie z kolejnością zajścia (AR 10-1-5: I-III). **Wyjątek:** W przypadku zgłoszenia do sędziego głównego fauli piłki martwej za niesportowe zachowanie lub fauli piłki martwej za przewinienie osobiste, popełnionych przez obie drużyny i nim któraś z tych kar została zatwierdzona, faule te wzajemnie znoszą się i numer kolejnej próby, ustalony przed popełnieniem fauli, pozostaje bez zmian. Kary zostają anulowane, ale jeżeli faul wiąże się z dyskwalifikacją zawodnika, musi on opuścić mecz (Przepis 5-2-6 oraz 10-2-2-a).

Interpretacje 10-1-5:

- I. Czwarta i 8. Drużyna A zdobywa 4 jardy. Piłka jest ogłoszona martwą, po czym B1 popełnia rzucenie się na przeciwnika. **DECYZJA:** Przewinienie osobiste Drużyny B – 15 jardów kary z miejsca przyznanego. Pierwsza i 10 dla Drużyny B, gdyż Drużyna A nie osiągnęła linii do zdobycia (Przepis 5-1-1-c). Zegar rusza na snap.
- II. Nim piłka została ogłoszona gotową do gry, dochodzi do naruszenia przepisów snapowania i bezpośrednio po tym naruszeniu, ma miejsce przewinienie osobiste. **DECYZJA:** Sędziowie za wszelką cenę nie powinni dopuścić do przedwczesnego snapu przed gwizdkiem i zatrzymać wynikające z tego działania zawodników. Natomiast jeżeli taki faul już się wydarzy, traktuje się go jako faul pomiędzy próbami. Jeżeli faule popełniła tylko Drużyna A, obie kary zostaną odmierzone. Jeżeli drugi faul popełniła Drużyna B, również obie kary zostaną odmierzone, a ich łączny dystans wyniesie zapewne 10 jardów na korzyść Drużyny A. Kara za faul Drużyny B skutkuje automatyczną pierwszą próbą.
- III. Druga i gol na B-3. Zawodnik posiadający A14 zostaje powalony na B-1, po czym B67 rzuca się na niego. A14 odpowiada wymierzając cios B67. **DECYZJA:** Kary są anulowane z racji, że żadna nie została jeszcze zatwierdzona. Jednakże A14 zostaje zdyskwalifikowany za bójkę. Trzecia i gol na B-1 (Przepis 10-1-1).

Faule piłki żywej i faule piłki martwej

ARTYKUŁ 6. a. Faule piłki żywej nie znoszą fauli piłki martwej.

- b. Jeżeli po faulu piłki żywej następuje jeden lub kilka fauli piłki martwej (w tym faule piłki żywej traktowane jako faule piłki martwej), popełnionych przez przeciwnika lub tę samą drużynę, kary odmierzane są oddzielnie i zgodnie z kolejnością zajścia. (AR 10-1-6: I-VI)

Interpretacje 10-1-6:

- I. W chwili snapu jeden z zawodników Drużyny A porusza się naprzód, następnie Drużyna A wykonuje punt. Niedotknięta piłka opuszcza boisko w polu gry, po czym Drużyna B popełnia przewinienie osobiste. **DECYZJA:** Możliwe opcje to: 1). Jeżeli Drużyna B wybierze powtórzenie próby, Drużyna A zostanie ukarana 5 jardami z miejsca poprzedniego, a następnie Drużyna B karą 15 jardów, która dodatkowo zawiera automatyczną pierwszą próbę dla A; 2). Drużyna B może odrzucić karę A i wziąć piłkę z pierwszą i 10 po odmierzeniu kary 15 jardów z miejsca zakończenia akcji; 3). Drużyna B może wybrać odmierzenie 5-jardowej kary z miejsca zakończenia akcji (Przepis 6-3-13), a następnie kary 15 jardów za swój faul i wziąć piłkę mając pierwszą próbę i 10. We wszystkich przypadkach zegar rusza na snap (Przepis 3-3-2-d-8).
- II. Drużyna B przechwytuje legalne podanie w przód, a podczas akcji powrotnej zawodnik posiadający B17, będąc na A-11, prowokuje goniącego go A55. B17 wbiega do pola punktowego i będąc 5 jardów w głąb zostaje powalony przez A55. **DECYZJA:** Niesportowe zachowanie B17 oraz przewinienie osobiste po akcji A55 – obie kary są odmierzane. Kara 15 jardów za faul piłki żywej popełniony przez B17 odmierzana jest z A-11, następnie kara za faul po akcji A55 z miejsca przyznanego. Pierwsza i 10 dla Drużyny B na A-13.
- III. B1 fauluje podczas akcji, a następnie B2 przechwytuje legalne podanie w przód. Po akcji A1 rzuca się na przeciwnika. **DECYZJA:** Drużyna A zachowuje piłkę po odmierzeniu kary przeciwko Drużynie B. Następnie odmierzana jest kara 15 jardów przeciwko Drużynie A za faul po akcji (Przepis 5-2-3).
- IV. Snap z B-3 (nie jest to podwyższenie), podczas którego Drużyny B była w strefie neutralnej. Drużyna B przechwytuje podanie w swoim polu punktowym i wykonuje zakończoną przyłożeniem akcję powrotną o długości 101 jardów. Po akcji zawodnik Drużyny A ściął przeciwnika. **DECYZJA:** Powtórzenie próby, Drużyna A rozpoczyna akcję z B-16,5.
- V. Drużyna B przechwytuje legalne podanie w przód i przed przechwytem nie popełniono żadnego faulu. Podczas akcji powrotnej zawodnik Drużyny B wykonał ścięcie, a po zakończeniu akcji zawodnik Drużyny A rzucił się na leżącego przeciwnika. **DECYZJA:** Drużyna B zachowuje piłkę, jednocześnie zostaje ukarana za ścięcie, a następnie Drużyna A zostaje ukarana za faul po akcji. Dystanse kar zniosą się, chyba że jedno z miejsca odmierzania było wewnątrz 30 jarda i kara odmierzana jest w kierunku bliższej linii punktowej.
- VI. Drużyna A punktuje i popełnia naruszenie za dotknięcie. Podczas akcji powrotnej B1 ściął przeciwnika. B2 fumble, a piłkę odzyskuje A1. Gdy piłka jest martwa A2 fauluje. **DECYZJA:** Drużyna A ma wybór opcji, ponieważ Drużyna B faulowała gdy piłka była żywa. Jeżeli Drużyna A odrzuci faul Drużyny B, ta ostatnia otrzyma piłkę w miejscu naruszenia łącznie z możliwością odmierzania kary za faul piłki martwej popełniony przez Drużynę A. Jeżeli Drużyna A przyjmie karę, piłka należy do Drużyny B po odmierzeniu kary za ich faul podczas akcji, a następnie ten popełniony przez Drużynę A po akcji.

Faule po czwartej kwarcie

ARTYKUŁ 7. Kary za faule popełnione po zakończeniu czwartej kwarty a przed rozpoczęciem dogrywki, pomiędzy seriami posiadania w dogrywce lub pomiędzy kolejnymi dogrywkami, odmierzane są z **odpowiedniej linii jardowej**, czyli miejsca rozpoczęcia kolejnej serii posiadania. **Wyjątek:** Przepis 10-2-5. (AR 10-2-5: I-XII)

SEKCJA 2. Procedury odmierzania kar**Miejsce odmierzania**

- ARTYKUŁ 1. a. Dla wielu kar miejsca odmierzania jest określone w opcjach kary. Jeżeli miejsce odmierzania nie zostało sprecyzowane, jest ono określane na podstawie zasady „Trzy i jeden” (Przepis 2-33 oraz 10-2-2-c).
- b. Miejscem odmierzania mogą być: miejsca poprzednie, miejsce przyznane, miejsce faulu, miejsce zakończenia biegu lub wyłącznie w przypadku kopnięć z akcji – miejsce po kopnięciu z akcji.

Określanie miejsca odmierzania

- ARTYKUŁ 2. a. *Faule piłki martwej*. Miejscem odmierzania dla fauli popełnionych gdy piłka jest martwa, jest miejsce przyznane.
- b. *Faule ataku przed strefą neutralną*. Następujące faule ataku, popełnione przed strefą neutralną, odmierzane są z miejsca poprzedniego: niedozwolone użycie rąk, trzymanie, niedozwolony blok oraz przewinienia osobiste. **Wyjątek:** Jeżeli faul ma miejsce w polu punktowym Drużyny A, karą jest safety. Dla fauli popełnionych przez drużynę kopiącą podczas akcji z kopnięciem z akcji, obowiązuje dodatkowo Przepis 6-3-13.
- c. Założenia zasady „Trzy i jeden” (Przepis 2-33) są następujące:
- Jeżeli drużyna w posiadaniu popełniła faul przed miejscem zasadniczym, kara odmierzana jest z miejsca faulu.
 - Jeżeli drużyna w posiadaniu popełniła faul poza miejscem zasadniczym, kara odmierzana jest z miejsca zasadniczego.
 - Jeżeli drużyna nie będąca w posiadaniu popełniła faul przed lub poza miejscem zasadniczym, kara odmierzana jest z miejsca zasadniczego.
- d. Dla poniższych typów akcji miejscem zasadniczym jest:
- Akcje biegowe.*
 - Miejsce poprzednie*, gdy bieg, podczas którego popełniono faul, kończy się przed strefą neutralną.
 - Miejsce zakończenia biegu*, gdy bieg, podczas którego popełniono faul, kończy się poza strefą neutralną.
 - Miejsce zakończenia biegu*, dla akcji biegowych, w których nie ma strefy neutralnej.
 - Akcje biegowe po zmianie posiadania, gdy bieg kończy się w polu punktowym (nie dotyczy podwyższenia).*
 - Miejsce przyznane*, gdy faul ma miejsce po zmianie drużynowego posiadania w polu punktowym i rezultatem akcji jest touchback.
 - Linia punktowa*, gdy faul ma miejsce po zmianie drużynowego posiadania w polu gry, a miejsce zakończenia biegu powiązanego z faulem znajduje się w polu punktowym. **Wyjątek:** Przepis 8-5-1 Wyjątki.
 - Linia punktowa*, gdy faul ma miejsce po zmianie drużynowego posiadania w polu punktowym, miejsce zakończenia biegu powiązanego z faulem znajduje się w polu punktowym, ale rezultatem akcji nie jest touchback.
 - Akcje podaniowe.*
Miejsce poprzednie, dla akcji z legalnym podaniem w przód.
 - Akcje z kopnięciem.*
 - Miejsce poprzednie*, dla akcji z legalnym kopnięciem, chyba że faul podlega pod procedurę po kopnięciu z akcji.
 - Miejsce po kopnięciu z akcji*, gdy faul podlega pod procedurę po kopnięciu z akcji.
- e. *Faule Drużyny B podczas akcji z legalnym podaniem do przodu:* Kary za przewinienia osobiste oraz niesportowe zachowanie popełnione przez Drużynę B, odmierzane są z miejsca zakończenia ostatniego biegu, o ile kończy się on poza strefą neutralną, a w trakcie próby nie było zmiany drużynowego posiadania (Przepis 7-3-12). (**AR 7-3-12: I; AR 9-1-2: III**)

Interpretacje 10-2-2:

- Drużyny A nielegalnie dotyka wolne kopnięcie, po czym piłka niedotknięta przez Drużynę B opuszcza boisko. Podczas kopnięcia Drużyna A popełnia faul za przytrzymywanie lub przewinienie osobiste. **DECYZJA:** Drużyna B ma do wyboru następujące opcje: może snapować w miejscu nielegalnego dotknięcia; przyjąć 5, 10 lub 15 jardów kary z miejsca poprzedniego z jednoczesnym powtórzeniem kopnięcia; snapować po odmierzaniu 5, 10 lub 15 jardów kary z miejsca, gdzie piłka opuściła boisko; lub snapować z miejsca znajdującego się 30 jardów poza linią ograniczającą drużyny kopiącej.
- Piłka niczyja po fumble lub podaniu w tył Drużyny A znajduje się w jej polu punktowym, gdzie A33 kopie lub zbija piłkę. **DECYZJA:** Safety w wyniku kary (Przepis 8-5-1-b).

- III. A55 ścina przeciwnika w polu punktowym Drużyny B. Faul ma miejsce podczas kopnięcia z akcji, które dotknęło B44 w polu gry. **DECYZJA:** 15 jardów kary z miejsca poprzedniego (Drużyna A zachowuje posiadanie) lub z miejsca gdzie piłka martwa należy do Drużyny B.
- IV. Drużyna A wykonuje punt ze swojego pola punkowego. Akcja powrotna kończy się na A-30, a w jej trakcie A23 ściął w swoim polu punktowym B35. **DECYZJA:** 15 jardów kary z miejsca zasadniczego, którym jest koniec akcji biegowej (A-30). Piłka Drużyny B, pierwsza i 10.
- V. Drużyna A wykonuje punt ze swojego pola punkowego. Podczas akcji powrotnej, Drużyna B traci piłkę przez fumble na A-30. Gdy piłka była niczyja po fumble, A23 ściął w swoim polu punktowym B35. Piłka jest odzyskana w polu gry. **DECYZJA:** 15 jardów kary z miejsca zasadniczego, którym jest miejsce fumble. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10.
- VI. Drużyna A wykonuje punt ze swojego pola punkowego, który niedotknięty wylatuje poza boisko na wysokości A-40. A2 jest w swoim polu punktowym, gdzie ścina zawodnika Drużyny B nim piłka została kopnięta. **DECYZJA:** Safety (Przepis 9-1 Kara) lub Drużyna B może rozpocząć grę snapem na A-25 po odmierzaniu kary z miejsca gdzie piłka opuściła boisko.
- VII. Drużyna A snapuje z A-1, a zawodnik posiadający A1 zostaje powalony na A-5. Podczas akcji Drużyna B popełnia przewinienie osobiste w polu punktowym przeciwnika. **DECYZJA:** 15 jardów kary z miejsca zasadniczego, którym jest A-5.
- VIII. Trwa punkt, gdy B1 przytrzymuje A2 przed lub poza strefą neutralną, gdy kopnięcie przekroczyło strefę neutralną i nim Drużyna B dotknęła. **DECYZJA:** 10 jardów kary. Faul może kwalifikować się do procedury po kopnięciu z akcji, jeżeli następnie Drużyna B będzie miała snapować piłkę.
- IX. A1 biegnie z piłką, gdy B25 fauluje 10 jardów poza strefą neutralną. Po przebiegnięciu 30 jardów A1 fumble. B48 odzyskuje i następnie wbiega z piłką do pola punkowego Drużyny A. **DECYZJA:** Drużyna B karana jest z miejsca zasadniczego, którym jest miejsce fumble. Drużyna A zachowuje piłkę (Przepis 5-2-3).
- X. Pierwsza i 10 na A-30. A1 dobiega z piłką do B-40, gdzie zostaje powalony. Podczas biegu B1 ściął na A-45. **DECYZJA:** Kara 15 jardów kary z B-40 – miejsce zasadnicze. Pierwsza i 10 na B-25.
- XI. Pierwsza i 10 na A-40. A1 dobiega z piłką do B-40, gdzie stracił piłkę przez fumble. Podczas biegu A1 lub gdy piłka była niczyja, B2 popełnia przewinienie osobiste na linii 50 jarda. B1 odzyskuje piłkę i wbiega z nią w pole punktowe przeciwnika. **DECYZJA:** 15 jardów kary z miejsca zasadniczego, którym jest miejsca zakończenia biegu, podczas którego był faul (B-40). Pierwsza próba dla Drużyny A.
- XII. Podczas akcji powrotnej po kopnięciu z akcji, B40 blokuje A80 w plecy i powyżej pasa na B-25. Zawodnik posiadający Drużyny B zostaje powalony z piłką na B-40. **DECYZJA:** Niedozwolony blok w plecy – 10 jardów kary z miejsca faulu. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-15.
- XIII. Drużyna B przechwytuje legalne podanie w przód, a podczas akcji powrotnej zawodnik, który rzucił podanie jest faulowany. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 po odmierzaniu kary (Przepis 2-27-5, 5-2-4 oraz 9-1).
- XIV. B1 przechwytuje legalne podanie w przód (nie podczas podwyższenia) w głębi swojego pola punkowego, próbuje biec, ale nie jest w stanie wybiec z pola punkowego, gdzie zostaje powalony. Podczas biegu B2 ścina A1 (a) na B-25; (b) na B-14; (c) w polu punktowym. **DECYZJA:** Miejsce zasadnicze to B-20. (a) Pierwsza i 10 na B-10. (b) Pierwsza i 10 na B-7. (c) Safety. (Przepis 8-5-1-b, 8-6-1, oraz 10-2-2-d-2-a).
- XV. B17 przechwytuje legalne podanie w przód (nie podczas podwyższenia) w głębi swojego pola punkowego i próbuje biec, gdy A19 ścina w polu punktowym. Po faulu i przed opuszczeniem pola punkowego, B17 stracił piłkę przez fumble, którą na B-2 odzyskał A26. **DECYZJA:** 15 jardów kary z linii punkowej. Piłka Drużyny B, pierwsza i 10 na B-15 (Przepis 10-2-2-d-2-c).
- XVI. Po safety Drużyna A wykopuje piłkę z A-20. Piłka niedotknięta przez Drużynę B opuszcza pole gry. **DECYZJA:** Drużyna B ma do wyboru powtórzenie próby z A-15, rozpoczęcie gry przez swoją drużynę na linii 50 jarda lub po odmierzaniu 5 jardów z miejsca, gdzie piłka opuściła boisko.
- XVII. Druga i 10 na B-40. A4 odbiera snap, biegnie na prawą stronę i wybiega poza boisko na B-12. W trakcie akcji A73 blokował B95 w plecy na B-24, czym uniemożliwił obrońcy wykonanie tackla. **DECYZJA:** Kara 10 jardów z miejsca faulu. Druga i 4 na B-34.

Procedura po kopnięciu z akcji (PSK – postscrimmage kick)

ARTYKUŁ 3. a. Na podstawie procedury po kopnięciu z akcji, faule Drużyny B, które spełniają kryteria poniższego punktu b, traktowane są tak, jakby miały miejsce podczas posiadania Drużyny B, mimo iż zgodnie z przepisem 2-4-1-b-3 drużynowe posiadanie nie uległo zmianie.

- b. Procedura po kopnięciu z akcji dotyczy *wyłącznie* tych fauli Drużyny B, które popełniono podczas kopnięcia z akcji i *tylko*, gdy spełnione są poniższe warunki:
1. Kopnięcie nie zostało wykonane podczas podwyższenia i nie jest to udany field goal ani kopnięcie wykonane w dogrywce. (AR 10-2-3: IV)
 2. Piłka przekroczyła strefę neutralną.
 3. Faul miał miejsce przed zakończeniem kopnięcia. (AR 10-2-3: I, II, V)
 4. Drużyna B będzie wprowadzać piłkę do gry w kolejnej akcji.

Jeżeli spełnione są powyższe warunki, faul odmierzany jest zgodnie z zasadą „Trzy i jeden”. Uznaje się, że Drużyna B jest drużyną w posiadaniu, gdy miał miejsce faul. Miejszem zasadniczym jest miejsce po kopnięciu z akcji (Przepis 10-2-2-c). Przepis 2-25-11 – miejsce po kopnięciu z akcji. (AR 10-2-3: I-VII)

Interpretacje 10-2-3:

- I. Kopnięcie z akcji zostało dotknięte poza strefą neutralną, a następnie któraś z drużyn fauluje. Faul ma miejsce poza strefą neutralną, a w kolejnej akcji Drużyna B będzie wprowadzać piłkę do gry. **DECYZJA:** Kary za faule Drużyny B odmierzane są zgodnie z zasadą „Trzy i jeden”, gdzie miejscem zasadniczym jest miejsce po kopnięciu z akcji (Przepis 2-25-11). Piłka Drużyny B, pierwszą i 10. Kary za faule Drużyny A odmierzane są z miejsca poprzedniego lub z miejsca gdzie piłka martwa należy do Drużyny B (Przepis 6-3-13).
- II. Punt Drużyny A zostaje zablokowany, ale piłka przekracza strefę neutralną, jest niedotknięta przez Drużynę B poza nią i odbijając się od murawy wraca przed strefę neutralną. Następnie, gdy piłka jest niczyja, Drużyna B popełnia trzymanie lub ścięcie. **DECYZJA:** Faul ma miejsce podczas kopnięcia. Kara będzie odmierzana na podstawie procedury po kopnięciu z akcji, o ile Drużyna B będzie następnie snapować
- III. Punt Drużyny A zostaje zablokowany przed strefą neutralną, a następnie Drużyna B popełnia przytrzymanie lub ścięcie poza strefą neutralną. W żadnym momencie akcji piłka nie przekroczyła strefy neutralnej. **DECYZJA:** Przepis 10-2-3 obowiązuje tylko w przypadkach, gdy kopnięcie z akcji przekracza strefę neutralną. Drużyna A zachowuje posiadanie, po odmierzeniu kary z miejsca poprzedniego.
- IV. Drużyna A snapuje z B-30 i wykonuje udany field goal. Podczas kopnięcia zawodnik Drużyny B popełnił przewinienie osobiste na B-20. **DECYZJA:** Drużyna A może zrezygnować z punktów, wybierając karę przeciwko Drużynie B, odmierzaną z miejsca poprzedniego lub zaakceptować punkty wraz z karą przeciwko Drużynie B odmierzaną na następującym po punktach kickoffie (Przepis 10-2-5-d).
- V. Drużyna A snapuje z B-30 i wykonuje nieudanego field goala. Piłka jest niedotknięta. W trakcie kopnięcia Drużyna B fauluje na B-15. **DECYZJA:** Piłka Drużyny B. Miejszem po kopnięciu z akcji jest B-30, a kara odmierzana jest z B-15, czyli z miejsca faulu. Nie ma opcji aby powtórzyć próbę (Przepisy 2-25-11 oraz 8-4-2-b).
- VI. Punt Drużyny A przekroczył strefę neutralną. Podczas kopnięcia B79 trzymał A55 jard poza strefą neutralną. B44 łapie kopnięcie na B-25 i dobiega do B-40, gdzie jest powalony. **DECYZJA:** Faul B79 kwalifikuje się pod procedurę po kopnięciu z akcji. Kara 10 jardów odmierzana jest z miejsca zakończenia kopnięcia, czyli B-25. Pierwsza i 10 dla Drużyny B na B-15.
- VII. Czwarta i 12 na A-35. Momentalnie po snapie liniowy B77 złapał guarda A66 i odciągnął go na bok, otwierając tym samym dziurę dla linebackera B43, który biegł próbując zablokować kopnięcie. B44 łapie kopnięcie na B-25 i dobiega do B-40, gdzie jest powalony. **DECYZJA:** Faul B77 nie kwalifikuje się na procedurę po kopnięciu z akcji. Kara 10 jardów odmierzana jest z miejsca poprzedniego. Sam dystans kary nie daje Drużynie A pierwszej próby, ale defensywne trzymanie skutkuje automatyczną pierwszą próbą. Tym samym Drużyna A ma pierwszą i 10 na A-45.

Faule Drużyna A podczas kopnięć

ARTYKUŁ 4. Kary za wszystkie faule drużyny kopiącej, za wyjątkiem utrudniania złapania kopnięcia (Przepis 6-4), popełnione podczas akcji z wolnym kopnięciem lub podczas akcji z kopnięciem z akcji, w której piłka przekracza strefę neutralną (za wyjątkiem prób field goala), odmierzane są w myśl przepisów z miejsca poprzedniego jako miejsce zasadnicze (**Wyjątek:** Opcją kary jest safety za faule w polu punktowym Drużyny A) lub z miejsca, gdzie piłka martwa należy do Drużyny B. Drużyna B ma wybór miejsca odmierzania (Przepis 6-1-8, 6-3-13).

Faule podczas zdobywania lub po przyłożeniu, field goala lub podwyższenia

ARTYKUŁ 5. a. Faule drużyny broniącej, popełnione podczas próby zakończonej przyłożeniem (nie dotyczy podwyższenia):

1. 15-jardowe kary za przewinienia osobiste oraz faule niesportowego zachowania odmierzane są na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Wyboru dokonuje drużyna, która zdobyła punkty. Gdy po podwyższeniu nie wykonuje się kickoffu, przyjęte kary odmierzane są na podwyższeniu.
2. Kary 5- i 10-jardowe nie są odmierzane na podwyższeniu lub kickoffie. Tym samym kary te odrzucone są w myśl przepisów, chyba że ich odmierzenie jest możliwe za sprawą wykonanego podczas próby nielegalnego dotknięcia kopnięcia. (**AR 6-3-2: III-IV**)
- b. Podczas podwyższenia granego na lub wewnątrz linii trzeciego jarda, kara za defensywne utrudnianie przy podaniu odmierzana jest jako połowa dystansu do pola punktowego. Jeżeli podwyższenie jest udane, kara jest odrzucona w myśl przepisów.
- c. Jeżeli faul (lub faule) popełniono po przyłożeniu i przed ogłoszeniem piłki gotową do gry na podwyższeniu, bądź podczas akcji zakończonej przyłożeniem miał miejsce faul piłki żywej traktowany jako faul piłki martwej, kara odmierzana jest na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Wyboru dokonuje drużyna faulowana. (**AR 3-2-3: V**)
- d. Kary za faule piłki żywej, popełnione podczas akcji z field goalem, podlegają normalnym przepisom. Gdy field goal jest udany, Drużyna A ma opcję anulowania punktów i odmierzania kary z miejsca poprzedniego lub wyboru punktów wraz z odrzuceniem kary. W przypadku przewinień osobistych lub fauli niesportowego zachowania Drużyna A może wybrać punkty wraz z odmierzaniem kary na następującym po punktach kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Kary za faule piłki żywej traktowane jak faule piłki martwej i za faule piłki martwej popełnione po próbie z field goalem, odmierzane są z miejsca przyznanego.
- e. Kary za faule popełnione podczas podwyższenia lub po jego zakończeniu podlegają Przepisom 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 oraz 10-2-5-b. (**AR 3-2-3: VI-VII**)
- f. W wyniku kar linia ograniczająca przy wolnym kopnięciu nie może zostać przesuniętą bliżej, niż pięć jardów od linii punktowej ukaranej drużyny. Kary w wyniku których linia ograniczająca ukaranej drużyny znalazła by się bliżej niż pięć jardów od jej linii punktowej, odmierzane są z kolejnego miejsca przyznanego.

Interpretacje 10-2-5:

Faule popełnione w akcji zakończonej przyłożeniem Drużyny A lub skutecznym kopnięciem na bramkę:

- I. Podczas biegu zakończonego przyłożeniem, Drużyna B popełnia ścięcie w polu gry lub polu punktowym. **DECYZJA:** Drużyna A ma wybór odmierzania kary na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce (Przepis 10-2-5-a-1).
- II. Drużyna B popełnia przewinienie osobiste w trakcie próby, w której Drużyna A zdobywa przyłożenie. Po zakończeniu akcji i przed gwizdkiem gotowości na podwyższenie Drużyna A fauluje. **DECYZJA:** Punkty są ważne. Drużyna A ma wybór odmierzania kary na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Następnie Drużyna B również ma wybór ukarania Drużyny A na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Dystanse kar za faul piłki żywej i piłki martwej mogą się wyzerować (Przepis 10-2-5).

- III. Drużyna A zdobywa przyłożenie z biegu, podczas którego Drużyna B popełniła faul trzymania. Drużyna A fauluje po przyłożeniu. **DECYZJA:** Punkty są ważne. Kara przeciwko Drużynie B za faul trzymania jest odrzucona w myśl przepisów. Drużyna B ma wybór ukarania Drużyny A na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce (Przepis 10-2-5-a-2 oraz 10-2-5-c).
- IV. Drużyna A zdobywa przyłożenie z akcji biegowej, podczas której lub po jej zakończeniu zawodnik Drużyny B uderza przeciwnika. Drużyna B jest w strefie neutralnej gdy rozpoczyna się podwyższenie, z którego Drużyna A zdobywa punkty. **DECYZJA:** Przyłożenie jest ważne. Zawodnik Drużyny B jest zdyskwalifikowany za bójkę. Drużyna A ma wybór odmierzenia kary na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Po udanym podwyższeniu Drużyna A ma wybór powtórzenia go, po odmierzeniu kary za offside (Przepisy 10-2-5 oraz 8-3-3-b).
- V. W akcji podaniowej zakończonej przyłożeniem Drużyna B popełnia niedozwolony atak na podającego naprzód. **DECYZJA:** Przyłożenie jest ważne. Drużyna A ma wybór odmierzenia kary na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce
- VI. W chwili snapu Drużyna B popełniła offside. Field goal jest udany. **DECYZJA:** Drużyna A ma wybór pomiędzy powtórzeniem próby po odmierzeniu kary z miejsca poprzedniego lub przyjęciem punktów poprzez odrzucenie kary.
- VII. Drużyna B fauluje podczas udanego field goala. **DECYZJA:** Drużyna A ma opcję anulowania punktów i odmierzenia kary z miejsca poprzedniego lub wyboru punktów wraz z odrzuceniem kary. W przypadku przewinień osobistych lub fauli niesportowego zachowania Drużyna A może wybrać punkty wraz z odmierzeniem kary na następującym po punktach kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce.

Faule popełnione po zdobyciu przyłożenia przez Drużynę A:

- VIII. Drużyna A zdobywa przyłożenie i fauluje po akcji. Podczas udanego podwyższenia fauluje Drużyna B. **DECYZJA:** Przyłożenie jest ważne. Drużyna B ma wybór ukarania Drużyny A na podwyższeniu lub następującym po nim kickoffie. Drużyna A ma wybór ukarania Drużyny B na powtórzeniu podwyższenia. Kara za przewinienie osobiste Drużyny B może być odmierzona na następującym po podwyższeniu kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę. Dystanse kar odmierzanych na kickoffie mogą się wyzerować.
- IX. Drużyna A zdobywa przyłożenie i fauluje po akcji. Drużyna B fauluje po udanym podwyższeniu. **DECYZJA:** Punkty są ważne. Drużyna B ma wybór ukarania Drużyny A na podwyższeniu, następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Za swój faul po podwyższeniu Drużyna B może być ukarana na kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę.

Faule popełnione w trakcie podwyższenia, w którym nie było zmiany drużynowego posiadania (nie dotyczy fauli piłki żywej traktowanych jak faule piłki martwej oraz fauli skutkujących stratą próby):

- X. Drużyna B fauluje podczas udanego podwyższenia. **DECYZJA:** Podwyższenie jest powtarzane po odmierzeniu kary lub jest ona odrzucona w myśl przepisów. Kary za przewinienia osobiste lub faule niesportowego zachowania mogą być odmierzane na następującym po podwyższeniu kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce (Przepis 8-3-3-b-1).
- XI. Drużyna B fauluje podczas udanego podwyższenia. **DECYZJA:** Podwyższenie jest powtarzane po odmierzeniu kary lub kara jest odrzucona w myśl przepisów. Kary za przewinienia osobiste mogą być odmierzone na następującym następnie kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę (Przepis 8-3-3-b-1).
- XII. Podwyższenie z B-3. Drużyna A wykonuje udane kopnięcie na bramkę. W chwili snapu Drużyna B popełniła offside, a po zakończeniu akcji przewinienie osobiste. **DECYZJA:** Jeżeli Drużyna A zdecyduje się na powtórzenie akcji, obie kary przeciwko Drużynie B odmierzane są przed snapem (Przepis 10-1-6). Jeżeli Drużyna A odrzuci karę za offside i wybierze punkty, kara za faul piłki martwej popełniony przez Drużynę B, odmierzana jest na kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę (Przepis 8-3-5).
- XIII. Podwyższenie z B-3. Drużyna A wykonuje nieudane kopnięcie na bramkę. W chwili snapu Drużyna A popełnia faul nieprawidłowego ruchu naprzód, a po zakończeniu akcji fauluje Drużyna B. **DECYZJA:** Drużyna B niemal na pewno odrzuci karę za faul Drużyny A. Drużyna B może być ukarana na kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę.

Faule popełnione po podwyższeniu i przed następującym po nim wykopie:

- XIV. Jedna z drużyn fauluje. **DECYZJA:** O ile podwyższenie nie jest ostatnią akcją meczu, kara odmierzana jest na kickoffie.
- XV. Obie drużyny faulują nim któraś z kar została zatwierdzona. **DECYZJA:** Kary się anulują.
- XVI. Drużyna B fauluje po udanym podwyższeniu i wybrano ukaranie jej na wolnym kopnięciu. Następnie:
1. Drużyna A fauluje po podwyższeniu. **DECYZJA:** Kary odmierzane są zgodnie z kolejnością zajścia, na kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę.
 2. Drużyna B fauluje po podwyższeniu. **DECYZJA:** Obie kary przeciwko Drużynie B odmierzane są zgodnie z kolejnością zajścia, na kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę.
 3. Obie drużyny faulują nim któraś z kar została zatwierdzona. **DECYZJA:** Kary się anulują. Kara za pierwszy faul Drużyny B odmierzana jest na kickoffie lub z miejsca rozpoczynającego dogrywkę.

Odmierzanie połowy dystansu

ARTYKUŁ 6. Dystans odmierzanej kary, włącznie z karami na podwyższeniu rozpoczętym z linii 3 jarda lub bliżej linii punktowej, nie może być większy, niż połowa odległości pomiędzy miejscem odmierzania a linią punktową drużyny ukaranej. **Wyjątki:**

- (1) Defensywne utrudnianie przy podaniu w akcji rozpoczętej snapem za wyjątkiem podwyższenia (Przepis 7-3-8 oraz 10-2-5-b);
- (2) Defensywne utrudniania przy podaniu podczas podwyższenia rozpoczętego ponad trzy jardy od linii punktowej drużyny broniącej.

Specjalne procedury dla fauli po zmianie posiadania

ARTYKUŁ 7. W dogrywce i podczas podwyższenia, faule popełnione po zmianie drużynowego posiadania, posiadają oddzielne procedury.

- a. Faule popełnione przez którąkolwiek z drużyn odrzucone są w myśl przepisów. **Wyjątki:** Kary za przewinienia osobiste, niesportowe zachowanie, przewinienia osobiste po zakończeniu akcji oraz faule piłki żywej traktowane jak faule piłki martwej odmierzane są przed kolejną akcją.
- b. Jeżeli drużyna faulowała podczas akcji, zdobyte przez nią punkty są anulowane. **Wyjątek:** Faul piłki żywej traktowany jak faul piłki martwej. (**AR 8-3-2: VII**)
- c. Jeżeli podczas próby obie drużyny faulowały, ale Drużyna B faulowała dopiero po zmianie posiadania, faule anulują się i próba nie jest powtarzana. Podczas podwyższenia jest ono zakończone. **Wyjątek:** Kary za przewinienia osobiste, niesportowe zachowanie, przewinienia osobiste po zakończeniu akcji oraz faule piłki żywej traktowane jak faule piłki martwej odmierzane są na następnym kickoffie lub z miejsca przyznanego w dogrywce. Przepis 8-3-5.

ROZDZIAŁ 11. Sędziowie – nadzór i obowiązki

SEKCJA 1. Nadzór

ARTYKUŁ 1. Sędziowie rozpoczynają nadzór nad meczem 60 minut przed planowaną godziną rozpoczęcia, a kończą z chwilą gdy sędzia główny ogłosi zakończenie meczu [S14].

SEKCJA 2. Obowiązki

ARTYKUŁ 1. Mecz musi być rozgrywany pod nadzorem **czterech lub więcej sędziów**. W wyjątkowych sytuacjach, jak kontuzja lub opóźnienia w dojeździe na mecz, może być on rozegrany pod nadzorem trzech sędziów.

ARTYKUŁ 2. Mechanikę i zadania sędziów precyzuje aktualna edycja Mechaniki Sędziowskiej „MOFO”, opublikowana przez Międzynarodowe Stowarzyszenie Sędziów Futbolu Amerykańskiego (IAFOA). Obowiązkiem sędziów jest znajomość mechaniki oraz jest stosowanie.

UWAGA: Kluczowe dla prowadzenia spotkań jest stosowanie mechaniki sędziowskiej, obejmującej swoim zakresem składy od 3 do 8 osób. W rozgrywkach międzynarodowych zabronione jest stosowanie mechaniki, która obejmuje jedynie fragmenty pracy sędziów. Zachęca się krajowe federacje i organizacje sędziowskie do używania ustandaryzowanej mechaniki sędziowskiej, co ułatwia sędziom prowadzenie spotkań zarówno krajowych jak i międzynarodowych (**Wyjątek:** USA, Kanada, Japonia).

ROZDZIAŁ 12. Wideoweryfikacja – Video judge

SEKCJA 1. Geneza i uzasadnienie

Geneza

ARTYKUŁ 1. Technologia zapisu wideo staje się co raz bardziej dostępna i łatwiejsza w użyciu. IFAF uważa, że powinna być wykorzystywana, tam gdzie jest dostępna, aby wspomóc sędziów w podejmowaniu słuszych decyzji.

Uzasadnienie

ARTYKUŁ 2. Jako uzasadnienie powyższego podejścia uznaje się:

- a. Współczesne możliwości radiokomunikacji, znacznie ułatwiają komunikację pomiędzy sędziami na boisku a Video Judge i warto to wykorzystać.
- b. Współczesna technologia znacznie ułatwia dostęp do zapisu filmowego meczu. Tym samym powtórki wideo nie muszą ograniczać się wyłącznie do spotkań transmitowanych telewizyjnie.
- c. Gdy stadion wyposażony jest w ekran, sędziowie powinni mieć możliwość wykorzystania tego faktu, pod warunkiem, że wyświetlany przekaz nie jest jednostronny.
- d. Niezasadne przedłużanie meczu jest zjawiskiem niechcianym, ale jednocześnie rośnie presja ze strony kibiców i mediów, aby decyzje sędziowskie były właściwe.
- e. Powtórki wideo muszą być dostępne w równym stopniu dla obu drużyn.

SEKCJA 2. Zakres pracy video judge

Rozpoczęcie wideoweryfikacji

- ARTYKUŁ 1. a. Sędzia główny po sugestii dowolnego sędziego, w tym samego video judge, może prosić o wideoweryfikację sytuacji mieszczącej się w poniższym zakresie.
- b. Trener główny może prosić o wideoweryfikację poprzez skorzystanie, nim piłka zostanie wprowadzona do gry w kolejnej akcji, z przysługującej mu przerwy drużynowej.
1. Po zakończeniu wideoweryfikacji:
 - a. Jeżeli jakiś element decyzja z boiska ulegnie zmianie, drużyna nie jest obciążona przerwą.
 - b. Jeżeli decyzja z boiska nie ulega zmianie, drużyna zostaje obciążona przerwą, jak również traci możliwości wideoweryfikacji do końca meczu.
 2. Jeżeli akcja zgłoszona do wideoweryfikacji, takowej nie podlega (zobacz Przepis 12-2-2), drużyna zostaje obciążona przerwą na żądanie, ale zachowuje możliwość zgłoszenia wideoweryfikacji.
 3. Trener główny nie może złożyć prośby o wideoweryfikację, jeżeli jego drużyna **wykorzystała wszystkie przerwy z danej połowy lub dogrywki lub są one niedostępne.**
 4. Prośbę o wideoweryfikację należy zignorować, jeżeli drużyna straciła możliwość wideo weryfikacji, **wykorzystała swoje przerwy lub są one niedostępne.**
 5. Drużyna nie może zgłosić do sprawdzenia decyzji, na mocy której gra została przerwana, a video judge dokonał już wideoweryfikacji. Jednakże do czasu aż piłka jest gotowa do gry, drużyna może zgłosić do sprawdzenia aspekt tej samej akcji, o ile video judge nie brał go pod uwagę podczas pierwszej wideoweryfikacji.
 6. Jeżeli drużyna zgłosi do sprawdzenia konkretny element akcji, ale w efekcie wideoweryfikacji inny element zostanie zmieniony, drużyna nie zostaje obciążona przerwą i zachowuje swoją możliwość kolejnej wideoweryfikacji.

Interpretacja 12-2-1:

- I. Drużyna kwestionuje do sprawdzenia wskazany element akcji. Ten element jest niewidoczny na nagraniu i nie można go sprawdzić. (a) Żaden inny element akcji nie ulega zmianie; (b) Ujawniono inny element, który ulega zmianie. **DECYZJA:** (a) Drużyna zostaje obciążona przerwą i traci możliwość sprawdzenia. (b) Drużyna nie zostaje obciążona przerwą i zachowuje możliwość sprawdzenia. Przepis 12-2-1-b ma zapobiec sytuacjom, gdy drużyna zyskuje przewagę, stale zgłaszając do sprawdzenia element poza ujęciem kamery.

Akcje podlegające wideoweryfikacji

ARTYKUŁ 2. a. Wideoweryfikacja może być przeprowadzona wyłącznie w przypadku akcji, w której wątpliwości podlegają:

1. punkty
 2. pozycja piłki względem linii punktowej
 3. zmiana posiadania
 4. faul, który znajduje się na liście fauli bezpośrednio podlegających weryfikacji (Przepis 12-2-3) **(faul może być zauważony lub anulowany)**
 5. dyskwalifikacja
 6. status piłki (np. żywa lub martwa, dotknięta lub nie), w tym także kiedy i gdzie piłka lub zawodnik jest poza boiskiem lub w polu punktowym; który zawodnik miał posiadanie; czy podanie wykonano do przodu lub do tyłu; czy piłka została rzucona czy sfumblowana; oraz czy podanie do przodu jest złapane lub niekompletne
 7. czy zawodnik, który złapał lub odzyskał fumble, był tym, który piłkę stracił
 8. czy wykonano sygnał fair catch lub czy zawodnik drużyny odbierającej przemieszczał piłkę po sygnale fair Catch **(faul może być zauważony lub anulowany)**
 9. lokalizacja zawodnika w odniesieniu do zmian, nielegalnych podań (w tym podania pod presją), nielegalnych kopnięć i przekazania piłki **(faul może być zauważony lub anulowany)**
 10. lokalizacja piłki w odniesieniu do zdobycia pierwszej próby
 11. numer próby w trakcie serii prób lub przed kolejną serią
 12. status zegara
 13. innych poważnych błędów, które mogą mieć znaczący wpływ na rezultat meczu
- b. Powtórkę wideo można wykorzystać, aby stwierdzić czy dana sytuacja kwalifikuje się do wideoweryfikacji.
- c. W trakcie prowadzenia wideoweryfikacji określonego elementu akcji, inne elementy podlegającego wideoweryfikacji mogą być brane pod uwagę. W trakcie wideoweryfikacji można zweryfikować każdy sprawdzalny element akcji, z powodu której gra została zatrzymana.

Interpretacje 12-2-2:

- I. W trakcie wideoweryfikacji czy podanie zostało złapane lub było niekompletne, video judge zauważył przewinienie osobiste A88. **DECYZJA:** Faul A88. Po ogłoszeniu finalnej decyzji odnośnie złapania, Drużyna B może przyjąć lub odrzucić karę.
- II. Podczas sprawdzania akcji Video Judge widzi wyraźne, że zawodnik z piłką był trzymany i jego progres został zatrzymany nim nastąpiło fumble. **DECYZJA:** Rezultat akcji ulega zmianie – piłka była martwa w miejscu, gdzie progres zawodnika z piłką został zatrzymany. *W przeciwieństwie do innych przepisów futbolu, decyzja o zatrzymaniu progresu (lub jej brak) podlega sprawdzeniu.*

Faule bezpośrednio podlegające wideoweryfikacji

ARTYKUŁ 3. Poniższe faule bezpośrednio podlegają wideoweryfikacji. Na podstawie powtórki video judge może uznać faul, gdy nie stwierdzono go na boisku lub anulować decyzję z boiska o faulu:

- a. Faul, którego kara normalnie wynosi 15 jardów, w tym faul utrudniania przy podaniu.
- b. Każdy faul, popełniony w akcji, która kończy się, gdy do końca meczu pozostaje mniej niż 2 minuty oraz w dogrywce.
- c. Rzucenie podania do przodu lub przekazanie piłki do przodu przez zawodnika, którego całe ciało oraz piłka znajdują się lub uprzednio były poza strefą neutralną, bądź w sytuacji po zmianie drużynowego posiadania.
- d. Wykonanie kopnięcia z poza strefy neutralnej.
- e. Blokowanie przez zawodnika Drużyny A nim był on uprawniony do dotknięcia kopnięcia typu „onside”.
- f. Liczba zawodników dowolnej drużyny na boisku, gdy piłka jest żywa.
- g. Nielegalne dotknięcie podania do przodu przez zawodnika oryginalnie uprawnionego, który utracił uprawnienie poprzez wyjście poza boisko lub dotknięcie podania do przodu przez zawodnika oryginalnie nieuprawnionego.

- h. Zawodnik Drużyny A poza boiskiem podczas akcji z kopnięciem, który wrócił w boisku podczas próby, a także czy zawodnik ten wyszedł poza boisko w wyniku bloku.
- i. Dotknięcie wolnego kopnięcia przez zawodnika poza boiskiem, gdy nie było ono dotknięte w boisku.
- j. Podanie do przodu, które stało się nielegalnym jako drugie podanie do przodu, gdy zmieniono decyzję z boiska o podaniu w tył.

Interpretacja 12-2-3:

- l. W ostatnich dwóch minutach meczu lub w dogrywce video judge sprawdza akcję i widzi wyraźny false start przed snapem. (a) Zawodnik Drużyny A zdobył 3 jardy; (b) Zawodnik Drużyny A zrobił fumble i piłka została odzyskana przez Drużynę B. **DECYZJA:** W obu przypadkach (a) oraz (b) rezultat akcji ulega zmianie. Drużyna A zachowuje piłkę po odmierzeniu kary 5 jardów.

Zawodnik kontuzjowany

ARTYKUŁ 4. Video judge może ogłosić przerwę dla kontuzjowanego zawodnika, gdy tylko on zaobserwuje takiego zawodnika (Przepis 3-3-5).

SEKCJA 3. Procedury

Personel i sprzęt

- ARTYKUŁ 1. a. Video judge może wykorzystywać wszelki dostępny sprzęt wideo. Źródło używanego materiału filmowego powinno zostać określone przed meczem. **W tym kamery zakładane na ciało.**
- b. Gdy na wyświetlaczu stadionowym pokazywana jest powtórka, sędziowie boiskowi mogą wykorzystać ją podczas przerwy na wideoweryfikację i w przypadku wyraźnych dowodów zmienić decyzję. Może to dotyczyć sytuacji, gdy podczas meczu nie ma video judge, ale sędzia główny ma możliwość poproszenia o wyświetlenie powtórki.
 - c. Wideoweryfikacja nie jest używana w przypadku braku video judge ORAZ braku obiektywnego nadzoru nad wyświetlanymi powtórkami (np. kontroluje to jedna drużyna).

- d. Gdy brak jest Video judge, ale jest możliwość użycia sprzętu wideo przy boisku, sędzia główny powinien przejąć obowiązki video judge, o ile spełnione są poniższe warunki:
 - 1. Sprzętu użyty do wideoweryfikacji znajduje się poza liniami granicznymi, przy linii bocznej lub końcowej, ale całkowicie poza strefą drużyny. Miejsce to powinno być niedostępne dla widzów czy osób przy boisku. Najlepszym rozwiązaniem jest namiot lub inne osłonięcie przed deszczem, ale również osłaniające sprzęt przed bezpośrednim nasłonecznieniem.
 - 2. Źródło używanego materiału filmowego zostało ustalone przez sędziego głównego przed meczem oraz sędzia główny uznał jakość dostępnego materiału za odpowiednią do wideoweryfikacji.
 - 3. Sędzia główny uznał rozmiar i rozdzielczość sprzętu wyświetlającego, który ma być używany przy boisku, za odpowiednią do wideoweryfikacji.

Rozpoczęcie wideoweryfikacji

- ARTYKUŁ 2. a. Wideoweryfikację rozpoczyna się poprzez zatrzymanie gry w dowolnym momencie, przed legalnym wprowadzeniem piłki do gry. Zalicza się do tego sytuację, gdy sędzia powziął zamiar rozpoczęcia wideoweryfikacji, choć gwizdek i sygnał wskazujący na to, miał miejsce po wysnapieniu piłki lub wykonaniu wolnego kopnięcia.
- b. Wideoweryfikację można rozpocząć gdy sędzia uważa że:
 - 1. Istnieją uzasadnione przesłanki wskazujące na możliwość popełnienia błędu przy oryginalnej decyzji podjętej na boisku; oraz
 - 2. Sytuacja podlega wideoweryfikacji; oraz
 - 3. Efekt wideoweryfikacji może mieć bezpośredni wpływ na przebieg meczu. Wideoweryfikacja nie powinna być przeprowadzana, gdy nie ma bezpośredniego wpływu na przebieg meczu, wliczając do tego stosowanie „leżącego zegara” (Przepis 3-3-2).
 - c. Sędzia nie powinien rozpoczynać wideoweryfikacji w sytuacji, gdy może to dać jednej z drużyn przewagę w kwestii zegara i czasu (zarówno zegara meczowego jak i zegara akcji).
 - d. Nie ma limitu ilości wideoweryfikacji rozpoczętych przez sędziów, jak również nie ma limitu czasu na ukończenie wideoweryfikacji. Jednakże sędziowie powinni mieć na uwadze długość meczu i nie rozpoczynać wideoweryfikacji, gdy ich wpływ na mecz będzie znikomy.

- e. Dyskwalifikacje mogą być weryfikowane w dowolnym momencie z uwagi, że z reguły wpływają na dopuszczenie zawodnika do gry w kolejnym meczu.

Kryteria do zmiany decyzji z boiska

- ARTYKUŁ 3. a. Jeżeli istnieje wyraźny i bezsporny dowód świadczący, że decyzja na boisku była błędna bądź, gdy w trakcie wideoweryfikacji stwierdzono, że miało miejsce coś, czego nie zauważono na boisku, a mieści się to w zakresie wideoweryfikacji, Video judge doradzi sędziom na boisku zmianę ich decyzji.
- b. Jeżeli wideoweryfikacja nie dostarcza bezspornych dowodów, video judge powinien poinformować sędziów na boisku o materiale, którym dysponuje, jednocześnie dając im możliwość zmiany podjętej decyzji po zestawieniu otrzymanych informacji z własnymi obserwacjami. Video judge nie może zmienić oceny sytuacji sędziego boiskowego, ale może im służyć radą. Ostateczne ustalenie faktów leży w gestii sędziów boiskowych.
 - c. Gdy któryś z sędziów nie ma możliwości komunikowania się z video judge, dowolny sędzia (najczęściej sędzia główny) może pośredniczyć w tej komunikacji.
 - d. Jeżeli w ocenie video judge doszło do faulu, sędzia główny ma możliwość odrzucenia tej oceny, jeżeli uważa, że sytuacja – gdy zaobserwowana przez sędziego na boisku w takiej formie jak mu przedstawiono – nie została by uznana za faul. video judge obowiązują te same sędziowskie wytyczne i interpretacje jak sędziów na boisku.

Informacje po wideoweryfikacji

- ARTYKUŁ 4. a. Sędziowie odbierający informacje od video judge powinni powtórzyć je, aby wszyscy mogli potwierdzić prawidłowe zrozumienie informacji.
- b. Zwykle sędzia boiskowy (lub działający w jego imieniu sędzia główny) zapyta video judge o konkretną sytuację lub zada mu konkretne pytanie.
 - c. W przypadku zmiany decyzji, video judge powinien dostarczyć sędziemu głównemu wszelkich istotnych informacji (numer kolejnej próby, dystans, linia jardowa, pozycja piłki, status lub korekta zegara), niezbędnych do prawidłowego wznowienia gry.
 - 1. Gdy video judge nie dysponuje dokładnymi informacjami, należy użyć szacunkowych.
 - 2. Jeżeli odliczający czas zegar meczowy został zatrzymany wyłącznie z powodu wideoweryfikacji, należy go skorygować tak, aby od poprzedniej akcji do wznowienia gry, nie upłynęło więcej niż 40 sekund.
 - 3. Gdy do końca dowolnej połowy pozostaje mniej niż minuta, a prawidłowa decyzja nie powoduje zatrzymania zegara meczowego, zegar zostanie przywrócony do czasu ogłoszenia piłki martwą na podstawie ustaleń video judge. Sędzia główny dokona odjęcia 10 sekund z zegara meczowego. Następnie zegar meczowy ruszy na sygnał sędziego. Każda z drużyn może wykorzystać przerwę, aby uniknąć odjęcia czasu.
 - 4. Jeżeli upłynie czas połowy, a po wideoweryfikacji zegar meczowy powinien ruszyć na sygnał sędziego głównego, aby czas mógł być przywrócony, w chwili ustalenia, że piłka powinna być martwa, na zegarze meczowym muszą pozostawać minimum 3 sekundy. Jeżeli na zegarze meczowym pozostają 2 lub 1 sekunda, połowa jest zakończona, chyba że Drużyna A wykorzysta przysługującą przerwę na żądanie. (Nie dotyczy to sytuacji, gdy zegar jest zatrzymany i takim pozostaje do snapu, jak np. niekompletne podanie lub zawodnik posiadający piłkę poza boiskiem.)
 - 5. Jeżeli upłynie czas kwarty, video judge może przywrócić czas, gdy zegar powinien być zatrzymany jak piłka stała się martwa lub po akcji na podstawie zgłoszenia przysługującej przerwy drużynowej. W czwartej kwarcie dotyczy to wyłącznie sytuacji, gdy różnica wyniku wynosi 8 punktów lub mniej (po przyłożeniu należy uwzględnić wszystkie możliwe rezultaty podwyższenia).
 - d. Po zakończeniu wideoweryfikacji Sędzia główny powinien ogłosić:
 - 1. decyzja z boiska jest **potwierdzona** – gdy zapis video potwierdził decyzję z boiska.
 - 2. decyzja z boiska jest **utrzymana** – gdy zapis video nie dostarczył bezspornych dowodów.
 - 3. decyzja z boiska jest **zmieniona**, wymieniając co i dlaczego wpłynęło na decyzję z boiska oraz jaki jest tego efekt – gdy zapis video ujawnił błąd.

ZESTAWIENIE KAR

Syg. – sygnał sędziowski dla danej kary („S + nr” odpowiada numerowi ilustracji). Jeżeli przy numerze sygnału znajduje się *, należy dodatkowo pokazać sygnał S9. R – rozdział, S – sekcja, A – artykuł

STRATA PRÓBY	Syg. S	Przepis (R-S-A)
1. Nielegalne kopnięcie z akcji _____	31*	6 – 3 – 10
2. Nielegalne przekazanie piłki do przodu _____	35*	7 – 1 – 6
3. Piłka niczyja pozostawiona celowo _____	19*	7 – 1 – 7
4. Celowe rzucenie piłki w tył poza boisko _____	35*	7 – 2 – 1
5. Nielegalne podanie do przodu przez Drużynę A _____	35*	7 – 3 – 2
6. Nielegalne wyrzucenie podania do przodu pod presją _____	36*	7 – 3 – 2
7. Podanie do przodu dotknięte przez zawodnika poza boiskiem _____	16*	7 – 3 – 4
8. Nielegalne dotknięcia podania do przodu _____	16*	7 – 3 – 11
9. Nielegalnie zbiecie piłki niczyjej _____	31*	9 – 4 – 1
10. Nielegalne kopnięcie piłki _____	31*	9 – 4 – 4

KARY 5 JARDOWE

1. Ingerencja w powierzchnię boiska _____	19	1 – 2 – 9
2. Nieprawidłowa numeracja _____	31	9 – 4 – 4
3. Naruszenie procedury rzutu monetą _____	31	9 – 4 – 4
4. Nielegalne opóźnianie gry _____	21	3 – 4 – 2
5. Przemieszczanie martwej piłki _____	21	3 – 4 – 2
6. Naśladowanie sygnałów ofensywnych _____	21	3 – 4 – 2
7. Naruszenie przepisów zmian (piłka żywa) _____	22	3 – 5 – 2
8. Naruszenie przepisów zmian (piłka martwa) _____	22	3 – 5 – 2
9. Opóźnianie gry (zmiany) _____	21	3 – 5 – 2
10. Więcej niż 11 zawodników w formacji lub podczas akcji (Drużyna A) _____	22	3 – 5 – 3
11. Więcej niż 11 zawodników w formacji lub podczas akcji (Drużyna B) _____	22	3 – 5 – 3
12. Więcej niż 11 zawodników, gdy skończył się zegar akcji _____	22	3 – 5 – 3
13. Wprowadzenie piłki do gry przed ogłoszeniem jej gotową do gry _____	19	4 – 1 – 4
14. Przekroczenie czasu zegara akcji _____	21	4 – 1 – 5
15. Nieprawidłowa formacja podczas wolnego kopnięcia _____	18, 19	6 – 1 – 2
16. Zawodnik poza boiskiem w chwili wykonania wolnego kopnięcia _____	19	6 – 1 – 2
17. Zawodnik Drużyna A nielegalnie wyszedł poza boisko (wolne kopnięcie) _____	19	6 – 1 – 11
18. Blokowanie przez Drużynę A podczas wolnego kopnięcia _____	19	6 – 1 – 12
19. Wolne kopnięcie poza boisko (lub opcja 30 jardów) _____	19	6 – 2 – 1
20. Kopnięcie powrotne _____	31	6 – 3 – 10
21. Nielegalne kopnięcie z akcji (+strata próby) _____	31*	6 – 3 – 10
22. Oznaczenie miejsca do kopnięcia z miejsca _____	19	6 – 3 – 10
23. Zawodnik Drużyna A nielegalnie wyszedł poza boisko (kopnięcie z akcji) _____	19	6 – 3 – 12
24. Defensywni liniowi „trzech na jednego” w formacji do field goala _____	19	6 – 3 – 14
25. Zrobienie więcej niż dwóch kroków po złapaniu fair catch _____	21	6 – 5 – 2
26. Nielegalny snap _____	19	7 – 1 – 1
27. Pozycja snapera i poprawianie pozycji piłki _____	19	7 – 1 – 3
28. Drużyna A nie była pomiędzy znacznikami 9 jardów po gotowości do gry _____	19	7 – 1 – 3
29. Naruszenie strefy neutralnej w chwili snapu (atak) _____	19	7 – 1 – 3
30. False start lub symulowanie rozpoczęcia akcji _____	19	7 – 1 – 3
31. Zawodnik poza boiskiem w chwili snapu _____	19	7 – 1 – 4
32. Zawodnik ataku w nielegalnym ruchu w chwili snapu _____	20	7 – 1 – 4
33. Nielegalna formacja _____	19	7 – 1 – 4
34. Nielegalna formacja z powodu wyjątków od numeracji _____	19	7 – 1 – 4
35. Nielegalna zmiana ustawienia _____	20	7 – 1 – 4
36. Kontakt z piłką lub przeciwnikiem _____	18	7 – 1 – 5

37. Zawodnik obrony rozpuśczone na cofniętego _____	18	7 – 1 – 5
38. Gwałtowne działanie obrony _____	21	7 – 1 – 5
39. Offside (obrona) _____	18	7 – 1 – 5
40. Zawodnik obrony poza boiskiem w chwili snapu _____	19	7 – 1 – 5
41. Nielegalne przekazanie piłki w przód (+strata próby) _____	35*	7 – 1 – 6
42. Piłka niczyja pozostawiona celowo (+strata próby) _____	19*	7 – 1 – 7
43. Celowe rzucenie piłki w tył poza boisko (+strata próby) _____	35*	7 – 2 – 1
44. Zawodnik z linii wznowienia odbiera snap _____	19	7 – 2 – 3
45. Nielegalne podanie do przodu przez Drużynę A (+strata próby) _____	35*	7 – 3 – 2
46. Nieuprawniony zawodnik poza linią wznowienia _____	37	7 – 3 – 10
47. Nielegalne dotknięcie podania do przodu _____	16*	7 – 3 – 11
48. Wbiegnięcie w kopacza lub holdera _____	30	9 – 1 – 16
49. Zakłócanie przebiegu meczu (również 15 jardów) _____	21, 29	9 – 2 – 5
50. Blok złączonych zawodników lub pomaganie zawodnikowi z piłką _____	44	9 – 3 – 2

KARY 10 JARDOWE

1. Opóźnianie rozpoczęcia połowy przez gospodarza _____	21	3 – 4 – 1
2. Nielegalny blok po sygnale fair catch _____	40	6 – 5 – 4
3. Nielegalne użycie dłoni lub ramion (atak) _____	42	9 – 3 – 3
4. Trzymanie (atak) _____	42	9 – 3 – 3
5. Złączone dłonie _____	42	9 – 3 – 3
6. Nielegalne użycie dłoni lub ramion (obrona) (1sza próba) _____	42	9 – 3 – 4
7. Trzymanie (obrona) (1sza próba) _____	42	9 – 3 – 4
8. Nielegalny blok w plecy _____	43	9 – 3 – 5
9. Nielegalne zbitcie piłki niczyjej (+strata próby) _____	31*	9 – 4 – 1
10. Nielegalne zbitcie podania w tył _____	31	9 – 4 – 2
11. Zbitcie piłki w posiadaniu zawodnika przez zawodnika tej drużyny _____	31	9 – 4 – 3
12. Nielegalne kopnięcie piłki (+strata próby) _____	31*	9 – 4 – 4

KARY 15 JARDOWE

1. Znakowanie piłek _____	27	1 – 3 – 3
2. Zmiana numerów (+dyskwalifikacja) _____	27	1 – 4 – 2
3. Nieodpowiednie kolory _____	27	1 – 4 – 5
4. Zabronione urządzenia komunikacyjne (+dyskwalifikacja) _____	27, 47	1 – 4 – 10
5. Zabronione urządzenia komunikacyjne (+dyskwalifikacja) _____	27, 47	1 – 4 – 13
6. Drużyna nie gotowa do rozpoczęcia połowy _____	21	3 – 4 – 1
7. Szybka zmiany i ustawianie do snapu _____	27	3 – 5 – 2
8. Blokowanie kopacza na wolnym kopnięciu _____	40	6 – 1 – 9
9. Nielegalny wedge _____	27	6 – 1 – 10
10. Utrudnianie możliwości złapania kopnięcia _____	33	6 – 4 – 1
11. Powalenie lub blokowanie zawodnika po sygnale fair catch _____	38	6 – 5 – 5
12. Ofensywne utrudnianie przy podaniu _____	33	7 – 3 – 8
13. Defensywne utrudnianie przy podaniu (1sza próba) _____	33	7 – 3 – 8
14. Przewinienie osobiste (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 0
15. Uderzenie przeciwnika (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 2
16. Podcięcie (1sza próba) _____	46	9 – 1 – 2
17. Targeting – wierzchołek kasku (1sza próba) (+dyskwalifikacja) _____	24, 38, 47	9 – 1 – 3
18. Targeting – bezbronny zawodnik (1sza próba) (+dyskwalifikacja) _____	24, 38, 47	9 – 1 – 4
19. Clipping (1sza próba) _____	39	9 – 1 – 5
20. Blok poniżej pasa (1sza próba) _____	40	9 – 1 – 6
21. Późne uderzenie (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 7
22. Działanie poza boiskiem (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 7
23. Faule złapania za otwory lub kratkę kasku (1sza próba) _____	38, 45	9 – 1 – 8
24. Atak na podającego (1sza próba) _____	34	9 – 1 – 9

25. Chop block (1sza próba) _____	41	9 – 1 – 10
26. Uniesienie lub Wyskok (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 11
27. Ograniczenia obrony (1sza próba) _____	27	9 – 1 – 11
28. Faul na zawodniku ewidentnie poza akcją (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 12
29. Przeskok płotkarski (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 13
30. Nielegalny kontakt na snaperze (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 14
31. Powalenie za kołnierz (1sza próba) _____	38, 25	9 – 1 – 15
32. Atak na kopacza lub holdera (1sza próba) _____	38, 30	9 – 1 – 16
33. Kopacz symulujący atak lub wbiegnięcie _____	27	9 – 1 – 16
34. Blokowanie kopacza na wolnym kopnięciu _____	40	9 – 1 – 16
35. Dalsza gra bez kasku (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 17
36. Niewidoczny blok (<i>blind side</i>) (1sza próba) _____	38	9 – 1 – 18
37. Niesportowe zachowanie (1sza próba) _____	27	9 – 2 – 1
38. Obsceniczny lub wulgarne słownictwo _____	27	9 – 2 – 1
39. Osoby nielegalnie na boisku _____	27	9 – 2 – 1
40. Prowokowanie _____	27	9 – 2 – 1
41. Zawodnik nie zwrócił piłki sędziemu _____	27	9 – 2 – 1
42. Osoby opuściły strefę drużyny _____	27	9 – 2 – 1
43. Tworzenie hałasu przez osoby podległe przepisom _____	27	9 – 2 – 1
44. Ukrywanie piłki _____	27	9 – 2 – 2
45. Symulowanie procesu zmian _____	27	9 – 2 – 2
46. Używanie przedmiotów celem zdezorientowania przeciwnika _____	27	9 – 2 – 2
47. Inne nietypowe działania celem zdezorientowania przeciwnika _____	27	9 – 2 – 2
48. Symulowanie kontuzji, aby zdezorientować przeciwnika lub sędziów _____	27	9 – 2 – 2
49. Więcej niż jeden zawodnik z tym samym numerem _____	27	9 – 2 – 2
50. Celowy kontakt z sędzią (+dyskwalifikacja) _____	27, 47	9 – 2 – 4
51. Zakłócanie przebiegu meczu (również 5 jardów) _____	27, 29	9 – 2 – 5
52. Fizyczne przeszkodzenie sędziemu _____	27	9 – 2 – 5
53. Bójka (1sza próba) (+dyskwalifikacja) _____	27, 38, 47	9 – 5 – 1

KARA POŁOWY DYSTANSU

1. Gdy dystans kary przekracza połowę dystansu do linii punktowej _____ 10 – 2 – 6
(*wyjątek*: defensywne utrudnianie przy podaniu)

PIŁKA W MIEJSCU FAULU

1. Defensywne utrudnianie przy podaniu (gdy mniej niż 15 jardów) (1sza próba) _____ 33 7 – 3 – 8

PRZERWA NA ŻĄDANIE Z POWODU NARUSZENIA

1. Nieprawidłowe numery na koszulkach _____ 27 1 – 4 – 5
2. Konferencja trenerska z sędzią głównym _____ 21 3 – 3 – 4
3. Wideoweryfikacja na żądanie trenera głównego _____ 21 12 – 2 – 1

NARUSZENIA

1. Nielegalne dotknięcie wolnego kopnięcia przez drużynę kopiącą _____ 16 6 – 1 – 3
2. Nielegalne dotknięcie kopnięcia z akcji _____ 16 6 – 3 – 2
3. Wyjątek dla zbitia kopnięcia z akcji _____ 16 6 – 3 – 11

DYSKWALIFIKACJA

1. Zabronione urządzenia komunikacyjne _____ 27, 47 1 – 4 – 10
2. Zabronione urządzenia komunikacyjne _____ 27, 47 1 – 4 – 13
3. Rażący faul _____ 38, 47 9 – 1 – 1
4. Targeting – wierzchołek kasku _____ 24, 38, 47 9 – 1 – 3
5. Targeting – bezbronny zawodnik _____ 24, 38, 47 9 – 1 – 4
6. Celowy kontakt z sędzią _____ 27, 47 9 – 2 – 4

7. Dwukrotnie popełnione przewinienie niesportowego zachowania _____ 27, 47 9 – 2 – 6
 8. Bójka _____ 27, 38, 47 9 – 5 – 1

AUTOMATYCZNA PIERWSZA PRÓBA ZA FAULE OBRONY

- | | | |
|--|------------|------------|
| 1. Defensywne utrudnianie przy podaniu _____ | 33 | 7 – 3 – 8 |
| 2. Defensywne utrudnianie przy podaniu (gdy mniej niż 15 jardów) _____ | 33 | 7 – 3 – 8 |
| 3. Przewinienie osobiste _____ | 38 | 9 – 1 – 0 |
| 4. Uderzenie przeciwnika _____ | 38 | 9 – 1 – 2 |
| 5. Podcięcie _____ | 46 | 9 – 1 – 2 |
| 6. Targeting – wierzchołek kasku (+dyskwalifikacja) _____ | 24, 38, 47 | 9 – 1 – 3 |
| 7. Targeting – bezbronny zawodnik (+dyskwalifikacja) _____ | 24, 38, 47 | 9 – 1 – 4 |
| 8. Clipping _____ | 39 | 9 – 1 – 5 |
| 9. Blok poniżej pasa _____ | 40 | 9 – 1 – 6 |
| 10. Późne uderzenie _____ | 38 | 9 – 1 – 7 |
| 11. Działanie poza boiskiem _____ | 38 | 9 – 1 – 7 |
| 12. Faule złapania za otwory lub kratkę kasku _____ | 38, 45 | 9 – 1 – 8 |
| 13. Atak na podającego _____ | 34 | 9 – 1 – 9 |
| 14. Chop block _____ | 41 | 9 – 1 – 10 |
| 15. Uniesienie lub Wyskok _____ | 38 | 9 – 1 – 11 |
| 16. Faul na zawodniku ewidentnie poza akcją _____ | 38 | 9 – 1 – 12 |
| 17. Przeskok płotkarski _____ | 38 | 9 – 1 – 13 |
| 18. Nielegalny kontakt na snaperze _____ | 38 | 9 – 1 – 14 |
| 19. Powalenie za kołnierz _____ | 38, 25 | 9 – 1 – 15 |
| 20. Atak na kopacza lub holdera _____ | 38, 30 | 9 – 1 – 16 |
| 21. Dalsza gra bez kasku _____ | 38 | 9 – 1 – 17 |
| 22. Niewidoczny blok (<i>blind side</i>) _____ | 38 | 9 – 1 – 18 |
| 23. Niesportowe zachowanie _____ | 27 | 9 – 2 – 1 |
| 24. Nielegalne użycie dłoni lub ramion _____ | 42 | 9 – 3 – 4 |
| 25. Trzymanie _____ | 42 | 9 – 3 – 4 |
| 26. Bójka (+dyskwalifikacja) _____ | 27, 38, 47 | 9 – 5 – 1 |

DECYZJA W GESTII SĘDZIEGO GŁÓWNEGO

1. Kara za nieuczciwe taktyki _____ 27 9 – 2 – 3

PRZEPISY „W RAZIE WĄTPLIWOŚCI”

- | | |
|---|-------------|
| 1. Blok poniżej pasa _____ | 2 – 3 – 2 |
| 2. Blok w plecy _____ | 2 – 3 – 4 |
| 3. Złapanie, odzyskanie, przechwyt niekompletne _____ | 2 – 4 – 3 |
| 4. Piłka przypadkowo dotknięta a nie zbita _____ | 2 – 11 – 3 |
| 5. Piłka niedotknięta podczas kopnięcia lub podania do przodu _____ | 2 – 11 – 4 |
| 6. Piłka przypadkowo kopnięta (traktowane jak dotknięcie) _____ | 2 – 16 – 1 |
| 7. Podanie do przodu a nie w tył _____ | 2 – 19 – 2 |
| 8. Podanie do przodu a nie fumble _____ | 2 – 19 – 2 |
| 9. Podanie do przodu jest do złapania _____ | 2 – 19 – 4 |
| 10. Zawodnik jest bezbronny _____ | 2 – 27 – 14 |
| 11. Zatrzymanie zegara dla kontuzjowanego zawodnika _____ | 3 – 3 – 5 |
| 12. Progres zatrzymany _____ | 4 – 1 – 3 |
| 13. Utrudnianie złapania kopnięcia _____ | 6 – 4 – 1 |
| 14. Podanie do przodu jest do złapania _____ | 7 – 3 – 8 |
| 15. Touchback a nie safety _____ | 8 – 5 – 1 |
| 16. Wykręcenie lub pociągnięcie za kratkę lub otwór kasku _____ | 9 – 1 – 8 |
| 17. Atak na kopacza a nie wbiegnięcie _____ | 9 – 1 – 16 |

OZNACZENIE KODOWE FAULI

APS	Ingerencja w powierzchnię
ATR	Pomoc zawodnikowi z piłką
BAT	Nielegalne zabicie
DEH	Trzymanie obrona
DOD	Opóźnianie gry obrona
DOF	Offside obrona
DOG	Opóźnianie gry atak
DPI-AB	Defensywne utrudnianie przy podaniu – <i>dźwignia (arm bar)</i>
DPI-CO	Defensywne utrudnianie przy podaniu – <i>odcięcie (cutoff)</i>
DPI-GR	Defensywne utrudnianie przy podaniu – <i>złapanie i ograniczenie (grab and restrict)</i>
DPI-HR	Defensywne utrudnianie przy podaniu – <i>zahaczenie i ograniczenie (hook and restrict)</i>
DPI-NPB	Defensywne utrudnianie przy podaniu – <i>niegranie piłki (not playing the ball)</i>
DPI-PTO	Defensywne utrudnianie przy podaniu – <i>granie przez przeciwnika (playing through)</i>
DSH	Opóźnianie rozpoczęcia połowy
DSQ	Dyskwalifikacja
ENC	Naruszenie strefy neutralnej atak
EQV	Naruszenie przepisów wyposażenia
FGT	Bójka
FST	False start
IBB	Nielegalny blok w plecy
IBK	Nielegalny blok podczas kopnięcia
IBP	Nielegalne podanie w tył
IDP	Nieuprawniony poza strefą neutralną
IFD	Nielegalne formacja obrona
IFH	Nielegalne przekazanie piłki do przodu
IFK	Nielegalna formacja wolnego kopnięcia
IFP	Nielegalne podanie do przodu
IJY	Nielegalne koszulki
IKB	Nielegalne kopnięcie piłki
ILF	Nielegalne formacja
ILM	Nielegalny ruch do przodu
ING	Nielegalne wyrzucenie piłki
IPN	Nieprawidłowa numeracja
IPR	Nielegalna procedura
ISH	Nielegalna zmiana ustawienia
ISP	Nielegalny snap
ITP	Nielegalne dotknięcie podania w przód
IUH	Nielegalne użycie dłoni
IWK	Nielegalny wedge podczas kopnięcia
KCI	Utrudnianie złapania kopnięcia
KIK	Nielegalne kopnięcie
KOB	Wolne kopnięcie poza boisko
OBK	Poza boiskiem w trakcie kopnięcia
OFH-GR	Trzymanie atak - <i>złapanie i ograniczenie (grab and restrict)</i>
OFH-HR	Trzymanie atak - <i>zahaczenie i ograniczenie (hook and restrict)</i>
OFH-TD	Trzymanie atak - <i>powalenie (takedown)</i>
OFK	Offside podczas wolnego kopnięcia
OPI-BK	Ofensywne utrudnianie przy podaniu – <i>blokowanie (blocking)</i>
OPI-DT	Ofensywne utrudnianie przy podaniu – <i>wbiegnięcie (driving through)</i>

OPI-PK	Ofensywne utrudnianie przy podaniu – <i>zastona (pick)</i>
OPI-PO	Ofensywne utrudnianie przy podaniu – <i>odepchnięcie (pushing off)</i>
PF-BBW	Przewinienie osobiste – blok poniżej pasa
PF-BOB	Przewinienie osobiste – blok poza boiskiem
PF-BSB	Przewinienie osobiste – niewidoczny blok
PF-BTH	Przewinienie osobiste – uderzenie w głowę
PF-CHB	Przewinienie osobiste – chop blok
PF-CLP	Przewinienie osobiste – ścięcie
PF-FMM	Przewinienie osobiste – pociągnięcie za kratkę/otwór kasku
PF-HCT	Przewinienie osobiste – powalenie za kołnierz
PF-HDR	Przewinienie osobiste – uderzenie bezbronnego odbierającego
PF-HTF	Przewinienie osobiste – blokowanie w twarz
PF-HUR	Przewinienie osobiste – przeskok płotkarski
PF-ICS	Przewinienie osobiste – nielegalny kontakt ze snaperem
PF-LEA	Przewinienie osobiste – wyskok
PF-LHP	Przewinienie osobiste – późne uderzenie/upadek
PF-LTO	Przewinienie osobiste – późne uderzenie poza boiskiem
PF-OTH	Przewinienie osobiste – inne
PF-RFK	Przewinienie osobiste – atak na kopacza podczas wolnego kopnięcia
PF-RTH	Przewinienie osobiste – atak na holdera
PF-RTK	Przewinienie osobiste – atak na kopacza
PR-RTP	Przewinienie osobiste – atak na podającego
PF-SKE	Przewinienie osobiste – uderzenie/kopnięcie przeciwnika
PF-TGB	Przewinienie osobiste – targeting (oba 9-1-3 oraz 9-1-4)
PF-TGC	Przewinienie osobiste – targeting wierzchołek
PF-TGD	Przewinienie osobiste – targeting na bezbronnym
PF-TRP	Przewinienie osobiste – podcięcie
PF-UNR	Przewinienie osobiste – agresywna gra
RNH	Wbiegnięcie w holdera
RNK	Wbiegnięcie w kopacza
SLI	Naruszenie linii bocznej – 5 jardów
SLM	Naruszenie linii bocznej – 15 jardów
SLW	Naruszenie linii bocznej – ostrzeżenie
SUB	Nielegalna zmiana
UC-2PN	Niesportowe zachowanie – dwóch zawodnik z tym samym numerem
UC-ABL	Niesportowe zachowanie – niepoprawny język
UC-BCH	Niesportowe zachowanie – ławka drużyny
UC-DBS	Niesportowe zachowanie – przepychanie po akcji
UC-DEA	Niesportowe zachowanie – przydługie/przesadne działanie
UC-FCO	Niesportowe zachowanie – siłowy kontakt z sędzią
UC-RHT	Niesportowe zachowanie – zdjęcie kasku
UC-SBR	Niesportowe zachowanie – symulowanie
UC-STB	Niesportowe zachowanie – rzucenie piłką
UC-TAU	Niesportowe zachowanie – wyśmiewanie/prowokowanie
UC-UNS	Niesportowe zachowanie – inne
UFA	Działanie nie fair
UFT	Nieuczciwe taktyki

OFICJALNE SYGNAŁY SĘDZIOWSKIE FUTBOLU AMERYKAŃSKIEGO

S1



Piłka gotowa do gry
* Próba nielimitowana czasem

S2



Start zegara

S3



Zatrzymanie zegara

S4



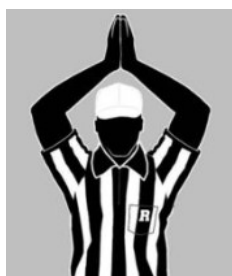
Przerwa radiowo –
telewizyjna

S5



Przyłożenie
Field Goal

S6



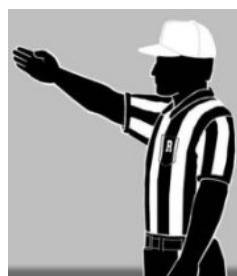
Safety

S7



Faul piłki martwej
* Touchback

S8



Pierwsza próba

S9



Stata próby

S10



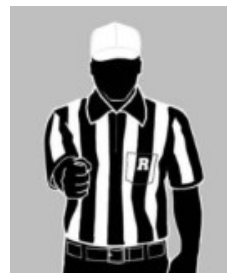
Niekompletne podanie; Nieudane podwyższenie;
Nieudany field goal; Kara odrzucona; opcja rzutu
monetą przeniesiona

S11



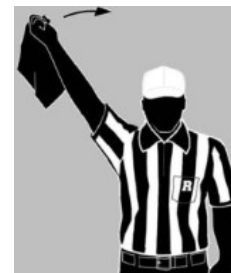
Legalne dotknięcie

S12



Przypadkowy gwizdek

S13



Flaga odwołana

S14



Koniec kwarty, meczu

S15



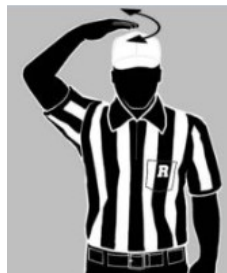
Ostrzeżenie za
naruszenie linii bocznej

S16



Nielegalne dotknięcie

S17



Podanie nie do złapania

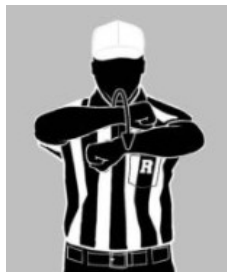
S18



Offside B; Offside A lub B
na wolnym kopnięciu

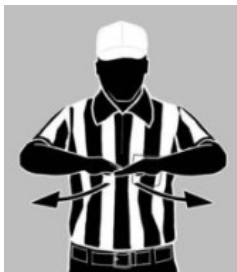
OFICJALNE SYGNAŁY SĘDZIOWSKIE FUTBOLU AMERYKAŃSKIEGO

S19



False start; Naruszenie strefy neutralnej; Nieprawidłowa formacja

S20



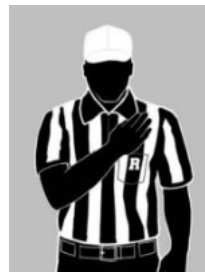
Nieprawidłowy ruch (1 ręka); Nieprawidłowa zmiana ustawienia (dwie)

S21



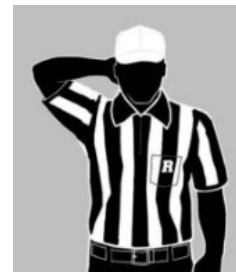
Opóźnianie gry

S22



Nieprawidłowa zmiana

S23



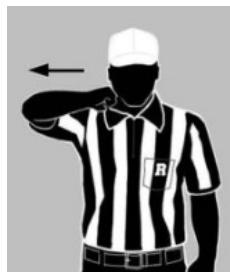
Naruszenie przepisów o wyposażeniu

S24



Targeting

S25



Powalenie za kotnierz

S26



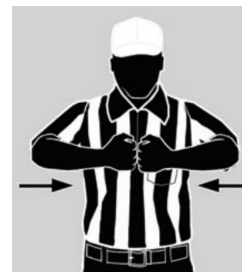
Ręce w twarz

S27



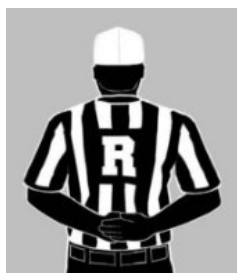
Niesportowe zachowanie

S28



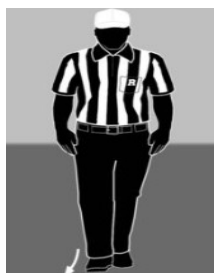
Nielegalny niewidoczny blok

S29



Naruszenie linii bocznej (twarzą do trybuny głównej)

S30



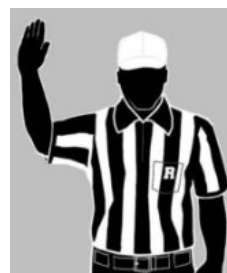
Wbiegnięcie / Atak na kopacza lub holdera

S31



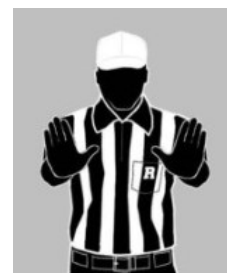
Nielegalne zbiecie lub kopnięcie (przy kopnięciu dod. wskazanie na stopę)

S32



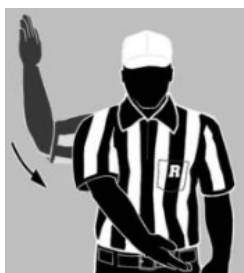
Nieprawidłowe złapanie bezkontaktowe

S33



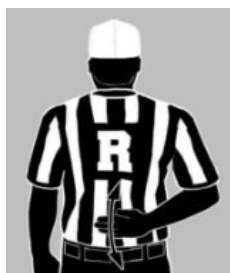
Utrudnianie złapania podania / kopnięcia

S34



Atak na podającego

S35



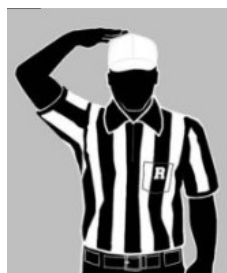
Nielegalne podanie; Nielegalne przekazanie naprzód (twarzą do trybuny głównej)

S36



Nielegalne wyrzucenie piłki pod presją

S37



Nieuprawniony zawodnik poza strefą

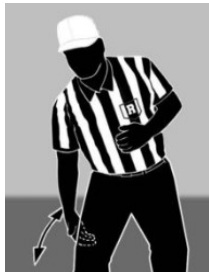
S38



Przewinienie osobiste

OFICJALNE SYGNAŁY SĘDZIOWSKIE FUTBOLU AMERYKAŃSKIEGO

S39



Clipping

S40

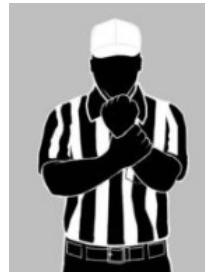
Blok poniżej pasa;
Nielegalny blok

S41

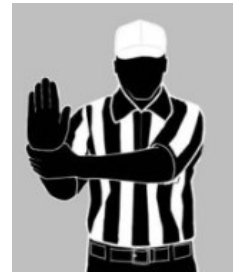


Chop block

S42

Trzymanie; Nielegalne
używanie rąk

S43

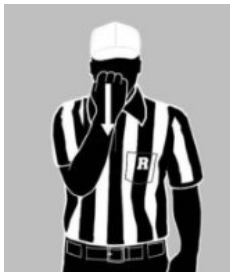


Nielegalny blok w plecy

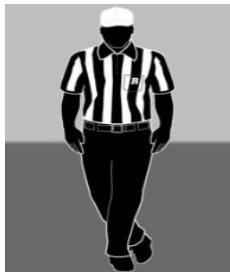
S44

Pomoc zawodnikowi
z piłką; Połączony blok

S45

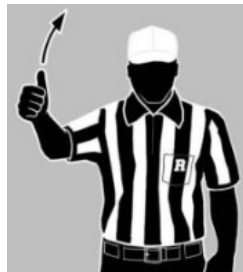
Złapanie za kratkę lub
otwór kasku

S46



Podcięcie

S47



Dyskwalifikacja

DODATEK A

Wytyczne dla sędziów w przypadku poważnych kontuzji zawodników na boisku

1. Zawodnicy i trenerzy muszą udać się i pozostać w swoich strefach. W pierwszej kolejności należy odesłać do stref zawodników. Należy zadbać o kontakt wzrokowy pomiędzy personelem medycznym drużyny a służbami medycznymi.
2. W przypadku ciężkich kontuzji należy dążyć, aby pozostali zawodnicy nie znajdowali się zbyt blisko kontuzjowanych.
3. Nie wolno pozwolić by jeden z zawodników próbował obrócić kontuzjowanego.
4. Nie wolno pozwolić by zawodnicy zdejmowali kask kontuzjowanemu, odpinali zapiniec podbródkowe czy unosili biodra celem ułatwienia oddychania.
5. Nie wolno pozwolić, aby zawodnik kontuzjowany był ściągany, gdy leży na innych zawodnikach.
6. Gdy personel medyczny podejmie działania, cały skład sędziowski powinien nadzorować to co się dzieje na boisku jak i drużyny. Nikt nie powinien przeszkadzać personelowi medycznemu w udzielaniu pomocy.
7. Należy pilnować, aby zawodnicy lub trenerzy nie dyktowali personelowi medycznemu, jakie mają podejmować działania lub swoimi sugestiami zakłócali ich pracę.

Uwaga – sędziowie powinni mieć wiedzę o lokalizacji personelu medycznego w trakcie trwania meczu.

Wytyczne przygotowane przez NFL.

DODATEK B

Wytyczne postępowania w przypadku zagrożenia wyładowaniami atmosferycznymi

Porażony piorunem może zostać każdy, kto w trakcie burzy przebywa na świeżym powietrzu. Najbardziej narażone są osoby przebywające na otwartej przestrzeni, zwłaszcza gdy brak jest w okolicy wysokich punktów. Bezpośrednie uderzenie w człowieka praktycznie nie daje żadnych szans na przeżycie. W związku z dużym zagrożeniem zaleca się następujące działania:

1. Przed treningiem lub meczem należy monitorować lokalne prognozy pogody pod kątem możliwości wystąpienia burz.
2. Przed treningiem lub meczem należy zlokalizować najbliższy budynek, w którym można się schronić w przypadku burzy. Przy braku budynków za schronienie mogą służyć pojazdy mechaniczne (samochód, autobus) posiadające metalowy dach i okna.
3. Należy zwrócić szczególną uwagę na symptomy burzy jak nagły silny wiatr, zaciemnienie nieba. W przypadku usłyszenia grzmotu należy się przygotować do opuszczenia zajmowanej otwartej przestrzeni. Gdy zostanie zauważony błysk należy przerwać mecz lub trening.
4. Zaleca się opuszczenie otwartej przestrzeni, gdy od ujrzenia błysku do usłyszenia grzmotu mija mniej niż 30 sekund.
5. Należy mieć na uwadze, że z powodu nagłośnienia używanego podczas meczu lub dopingu, usłyszenie grzmotu może być utrudnione. Dlatego należy zwracać uwagę na symptomy wskazujące nadciąganie burzy.
6. Brak deszczu nie jest oznaką, że zagrożenie minęło. Około 10% wyładowań atmosferycznych ma miejsce, gdy nie pada deszcz, a na niebie daje się dostrzec fragmenty błękitnego nieba.
7. Specjaliści zalecają, aby wznowienie gry lub zajęć, nie nastąpiło wcześniej, niż po upływie co najmniej 30 minut od chwili usłyszenia ostatniego grzmotu lub zaobserwowania błysku.
8. Osoby porażone piorunem nie są naładowane ładunkiem elektrycznym i tym samym nie stanowią zagrożenie przy podejmowaniu resuscytacji krążeniowo-oddechowej. Jeżeli jest to możliwe należy przetransportować osobę porażoną w bezpieczne miejsce i tam prowadzić resuscytację. Należy jednak pamiętać, że najważniejsze są pierwsze minuty od zatrzymania akcji serca i czynności ratownicze należy podjąć jak najszybciej. Bezwzględnie należy wezwać pogotowie ratunkowe dzwoniąc pod numer 999 lub 112 jak również, o ile jest to możliwe, skorzystać z automatycznego defibrylatora. Są to urządzenia praktycznie bezobsługowe i nie należy się bać ich użycia!

DODATEK C

Wstrząśnienie mózgu

Wstrząśnienie jest urazem mózgu, który może być następstwem uderzenia w głowę, twarz, okolice szyi lub nawet inną część ciała, w wyniku czego na głowę działa „gwałtowana” siła. Wstrząśnienia mogą wystąpić bez utraty przytomności lub innych wyraźnych symptomów. Kolejne wstrząśnienie, gdy mózg nie zdążył wyleczyć się z poprzedniego urazu (z przed kilku godzin, dni czy nawet tygodni) nie dość, że opóźnia proces leczenia, to dodatkowo zwiększa ryzyko poważnych komplikacji w przyszłości. Choć rzadko, to wstrząśnienie mózgu może prowadzić do obrzęku lub trwałego uszkodzenia mózgu, jak również może stać się przyczyną śmierci.

Sędziowie są często w najlepszym miejscu, by obserwować zawodników, którzy otrzymali uderzenie w głowę lub ciało i jako pierwsi mogą zauważyć zachowania mogące wskazywać na wstrząśnienie. Należy pamiętać, że na wstrząśnienie narażeni są nie tylko zawodnicy, ale również inne osoby pełniące różne funkcje przy boisku i na nim. Każda osoba, która dozna takiego urazu, musi być bezpiecznie odeskortowana z boiska.

Wyraźne indykatory wstrząśnienia mózgu obejmują, gdy gracz:

- wydaje się oszołomiony lub ogluszony; ma puste lub nieruchome spojrzenie
- wydaje się zdezorientowany lub splątany
- nie pamięta wydarzeń (amnezja)
- wydaje się powolny w odpowiadaniu na pytania lub postępowaniu zgodnie ze wskazówkami lub łatwo się rozprasza
- potrząsa głową, chwyta za głowę
- potyka się, musi być fizycznie wspierany przez kolegów z drużyny lub traci równowagę
- porusza się niezgrabnie lub niezręcznie
- wykazuje zmiany w zachowaniu lub osobowości (np. staje się bardziej emocjonalny lub drażliwy).

Inne objawy obejmują:

- drgawki lub konwulsje
- utrata przytomności
- zdezorientowanie; brak świadomości, gdzie się znajdują
- nieruchome leżenie na ziemi lub bardzo powolne wstawanie z niej
- krew lub przejrzysty płyn wyciekający z uszu lub nosa.

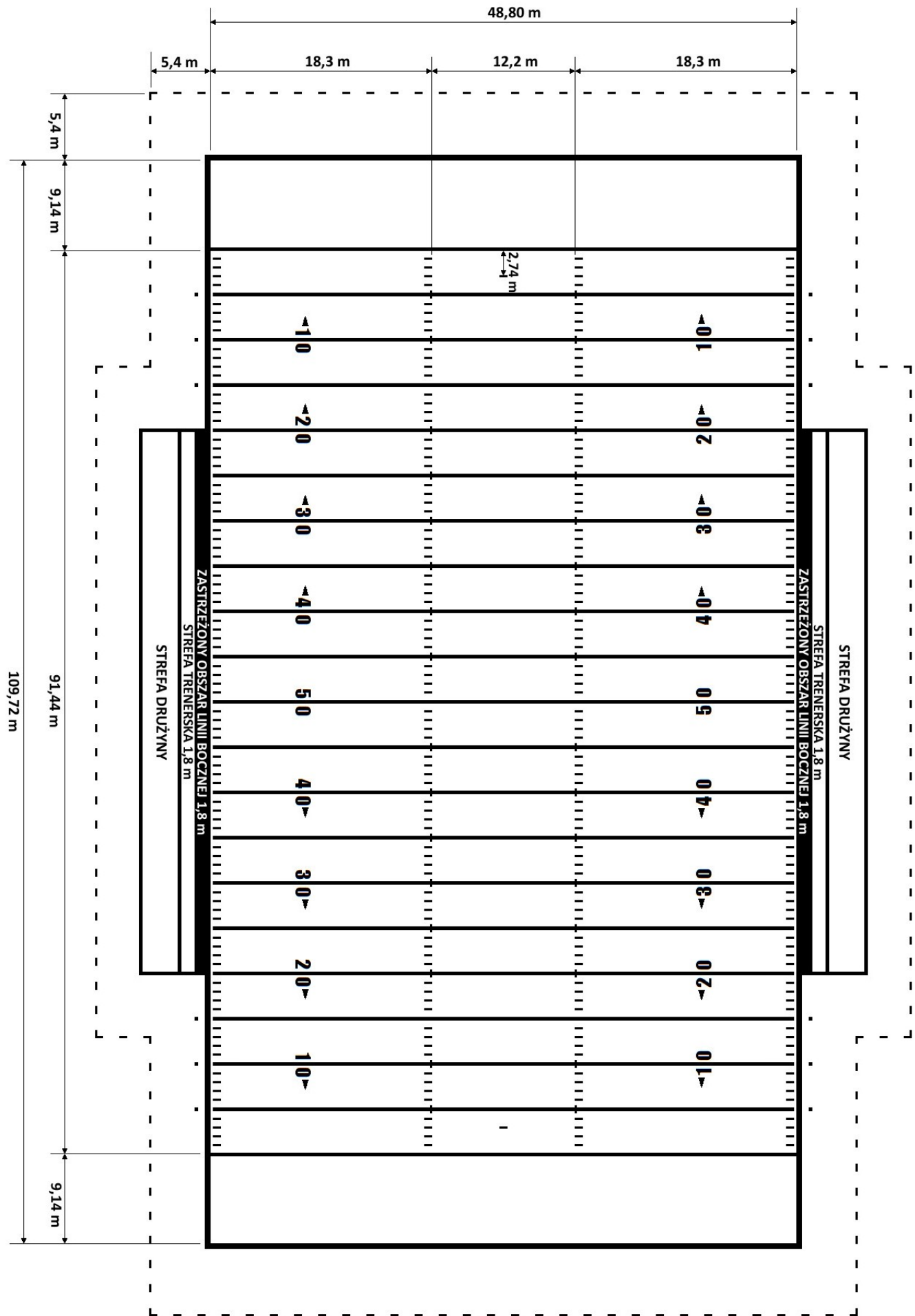
Gracz mógł doznać wstrząsu mózgu, jeśli skarży się na:

- ból głowy
- zawroty głowy
- uczucie oszołomienia
- zaburzenia widzenia, podwójne widzenie, widzenie gwiazd lub migających świateł
- bycie bardziej emocjonalnym lub drażliwym niż zwykle
- dzwonienie w uszach lub nagłą głuchotę
- senność lub zmęczenie
- bóle brzucha, nudności lub wymioty
- pogorszenie koordynacji
- problemy z mową
- problemy z koncentracją.

GDY PODEJRZEWASZ WSTRZĄŚNIE:

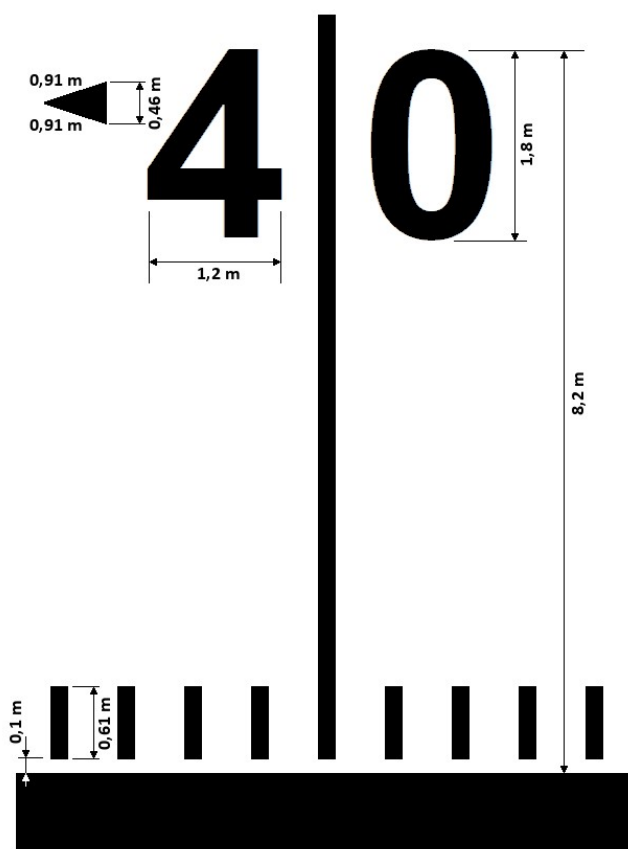
1. Usuń potencjalnego kontuzjowanego z gry. Obserwuj czy występują indykatory lub objawy, gdy osoba doznała uderzenia w głowę lub podobnie działającego. „Otrząśnięcie” lub „rozchodzenie” nie wystarczą. Każdy może reagować na wstrząśnienie inaczej.
2. Upewnij się, że kontuzjowany jest odpowiednio sprawdzono od razu przez osobę z uprawnieniami. Nie oceniaj skali kontuzji samodzielnie. Zgłoś przerwę dla kontuzjowanego, aby go sprawdzono.
3. Osoba po potencjalnym wstrząśnieniu może powrócić do swojej roli tylko po uzyskaniu zgody personelu medycznego. Nie wchodź w ich medyczne kompetencje.
4. Bez sprawdzenia pod kątem wstrząśnienia i zgody personelu medycznego na powrót do wykonywanej roli, osoba po potencjalnym wstrząśnieniu nie może wrócić do gry tego samego dnia. Powrót bez uzyskania zgody jest rażącym niesportowym zachowaniem.
5. Dalszy powrót do zdrowia powinien przebiegać zgodnie z protokołem określonym przez związek krajowy.

DODATEK D Pełne oznaczenie, wymiary i elementy boiska

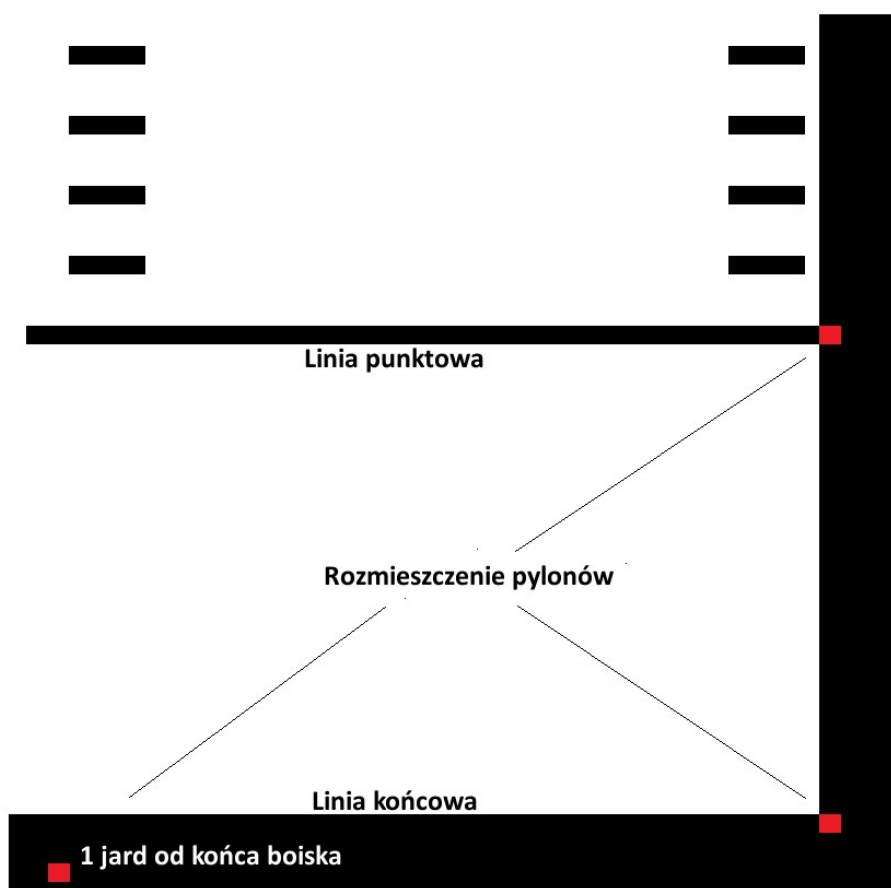
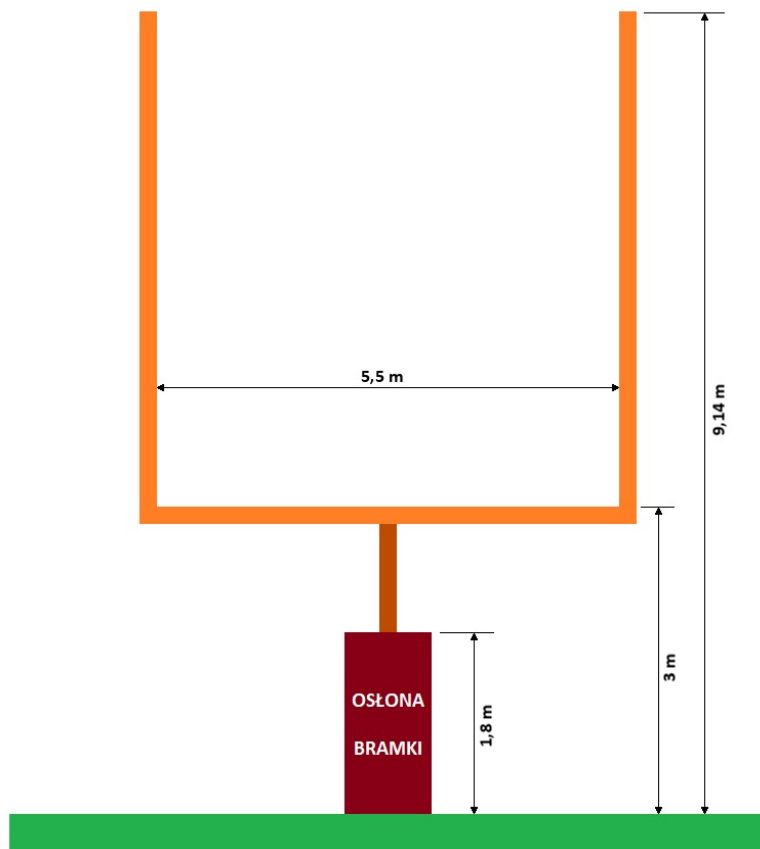


Elementy boiska

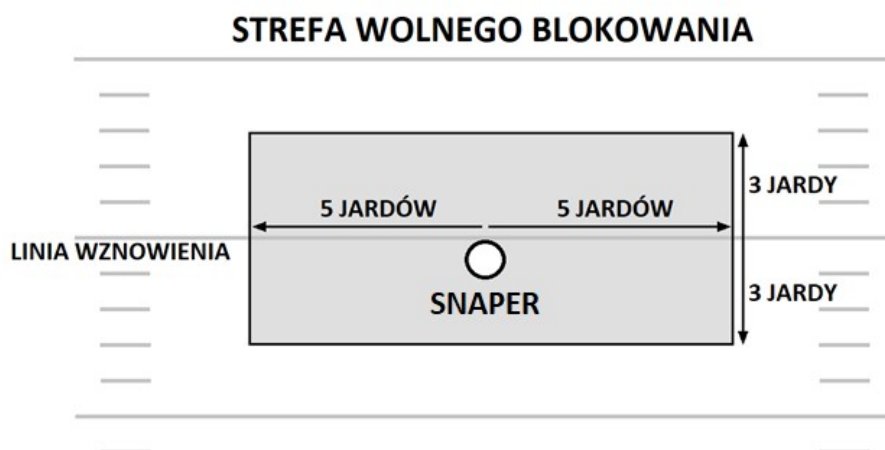
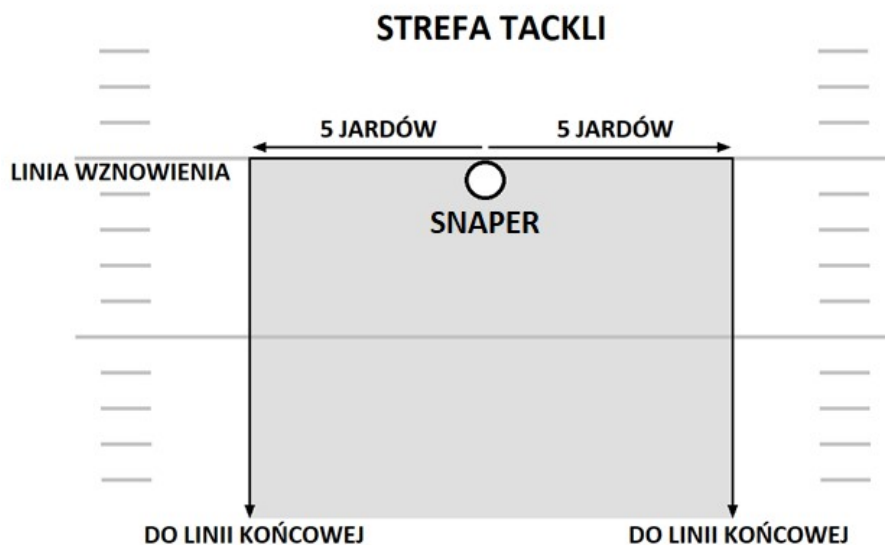
Linie jardowe i numery



Bramka

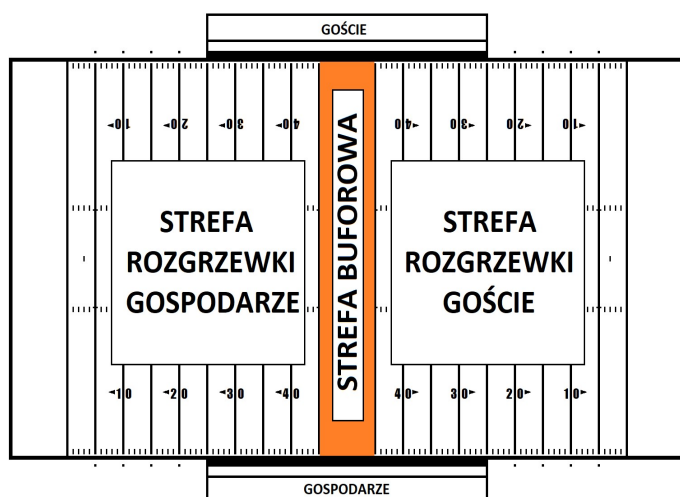


Strefa tackli i strefa wolnego blokowania

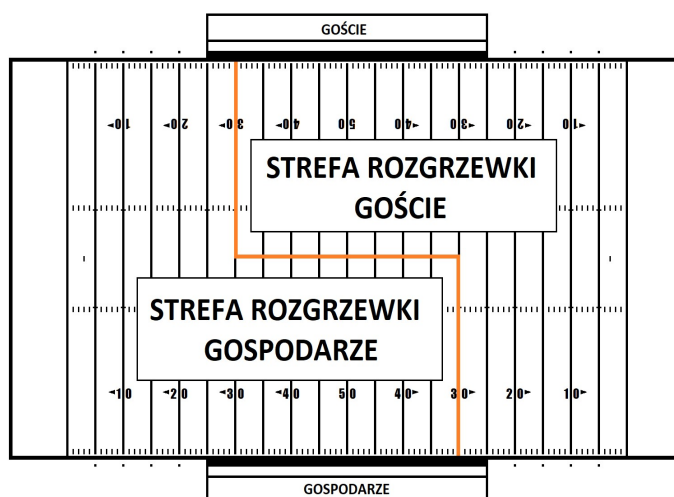


Przedmeczowe strefy rozgrzewkowe

Wariant ze strefą buforową



Wariant w kształcie L



DODATEK E

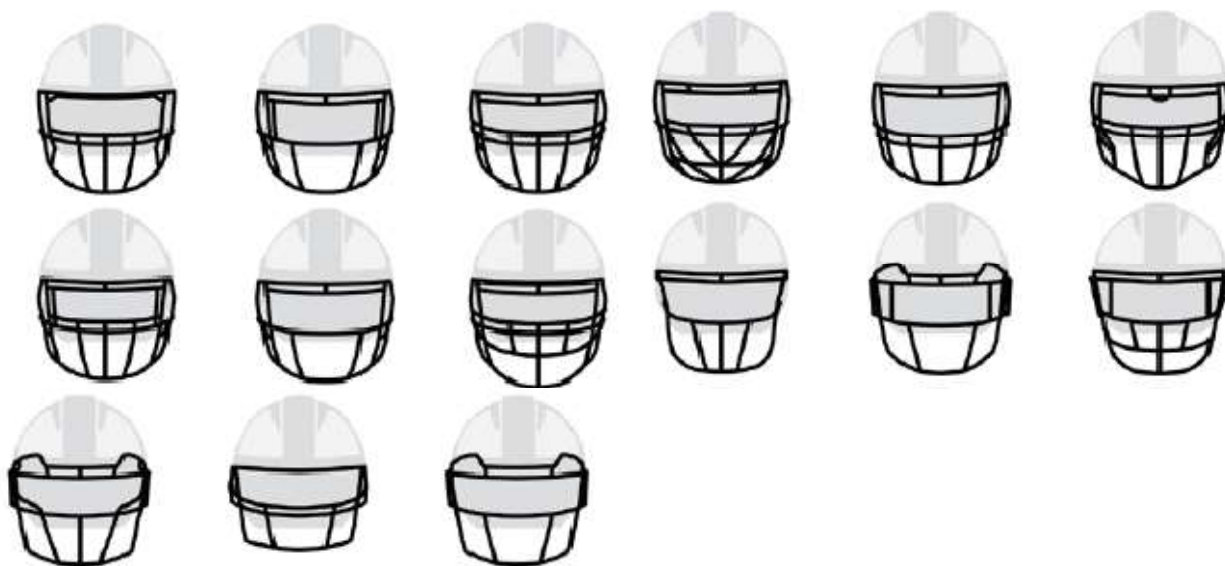
Wypożyczenie – dodatkowe informacje

1. Można używać twardych lub nieodkształcalnych materiałów wyłącznie w celu ochrony przed urazami.
2. Zawodnik może grać z szyną lub opatrunkiem gipsowym, o ile są one osłonięte na całej powierzchni i zabezpieczają złamania, pęknięcia lub przemieszczenia kości lub stawów.
3. Ochraniacze ud nie mogą być wykonane z twardej substancji, chyba że jest ona osłonięta wolno-odkształcalnym materiałem piankowym o grubości minimum 1,27 cm od strony zewnętrznej i 0,95 cm od wewnętrznej. Materiał osłaniający musi pokrywać wszystkie krawędzie.
4. Ochraniacze piszczeli muszą być pokryte ze wszystkich stron wolno-odkształcalnym materiałem piankowym, o grubości minimum 1,27 cm lub innym materiałem o wskazanej minimalnej grubości i właściwościach.
5. Ochraniacze kolan o przeznaczeniu terapeutycznym lub ochronnym powinny być umieszczone pod spodenkami i w całości osłonięte.
6. Żaden element metalowy lub wykonany z twardej substancji, który zawodnik ma na sobie nie może być nieosłonięty.
7. Korki do butów (Przepis 9-2-2-d) muszą być zgodne z poniższą specyfikacją:
 - a. Nie mogą być dłuższe niż 1,27 cm mierząc od podeszwy buta do szczytu korka (dodatkowe wymagania dla korków wymiennych poniżej).
 - b. Nie mogą być wykonane z materiału kruszącego się.
 - c. Nie mogą posiadać ostrych zakończeń lub krawędzi.
 - d. Korki niewymienne nie mogą posiadać żadnych elementów metalowych.
 - e. Korki wymienne:
 - i. Muszą posiadać efektywny sposób blokowania przed wypadnięciem.
 - ii. Nie mogą być wklęsłe na bokach.
 - iii. Jeżeli posiadają kształt stożkowy, ich szczyt musi być równoległy do podstawy oraz ich średnica nie może być mniejsza niż 0,95 cm, a zaokrąglenia szczytu nie mogą być większe niż 1,1 cm.
 - iv. Jeżeli posiadają kształt podłużny, ich szczyt musi być równoległy do podstawy oraz ich wymiar nie może być mniejszy niż 0,6 cm i nie większy niż 1,9 cm.
 - v. Jeżeli posiadają zaokrąglony kształt lub formę pierścieni, muszą być zaokrąglone na całej powierzchni, a w przypadku pierścieni ich grubość nie może być mniejsza niż 0,48 cm.
 - vi. Jeżeli posiadają metalowe podkucie, musi ono być wykonane z hartowanej stali niskowęglowej (materiał 1006), utwardzonej do głębokości 0,02 cm, która w skali Rockwella osiągnie współczynnik zbliżony do C55.

Uwaga: W przypadku korków wymiennych, ich długość może przekroczyć 1,27 cm jak mówi podpunkt a powyżej, o ile są one montowane w płaskim wypukleniu, które jest szersze niż podstawa korka, nie grubsze niż 0,4 cm i rozciąga się wzdłuż podeszwy buta. Wypuklenie do montażu korków musi kończyć się nie dalej niż 0,64 cm od krawędzi podeszwy. Pojedynczy korek zlokalizowany na wysokości palców stopy, nie wymaga wypuklenia rozciągającego się wzdłuż podeszwy, ale nie może być ono grubsze niż 0,4 cm. Grubość wypuklenia mierzy się od jego najniższego punktu, do podeszwy buta.

8. Kratka kasku musi być wykonana z niełamliwego materiału, o zaokrąglonych krawędziach pokrytych elastycznym materiałem, który zabezpiecza materiał kratki przed kruszeniem się lub odpryskami, które mogą zagrozić zawodnikom.
9. Ochraniacze ramion nie mogą posiadać epoletów, których przednie krawędzie zaokrąglone są promieniem większym niż połowa grubości materiału, z którego je wykonano.
10. Zabronione jest używanie sprzętu, który może zagrozić innym zawodnikom. Protezy są dopuszczone:
 - a. Proteza nie może dawać przewagi.
 - b. Jeżeli to konieczne proteza powinna być osłonięta, aby imitowała naturalną kończynę.

Przykłady dopuszczanych kratek kasku:

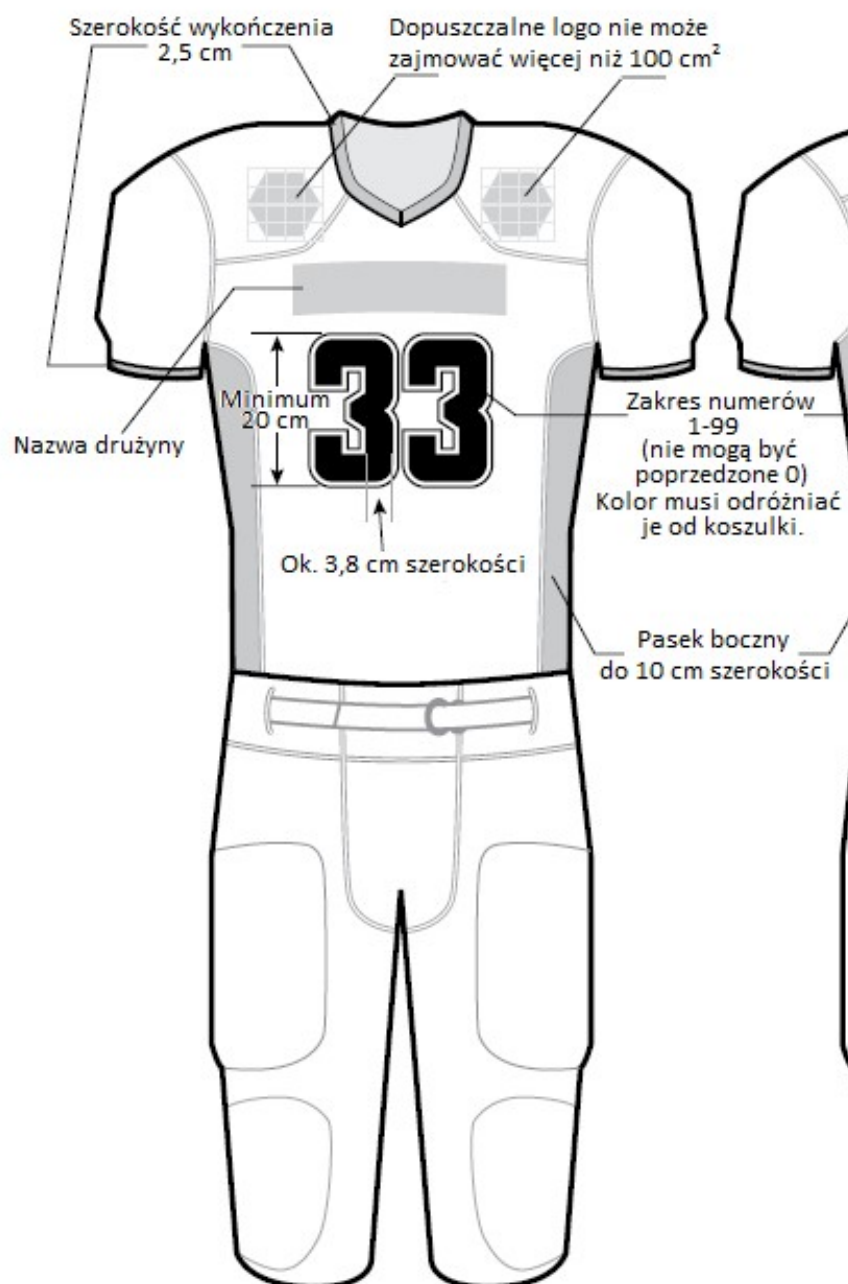


Przykłady niestandardowo rozbudowanych kratek kasku (niedozwolone):

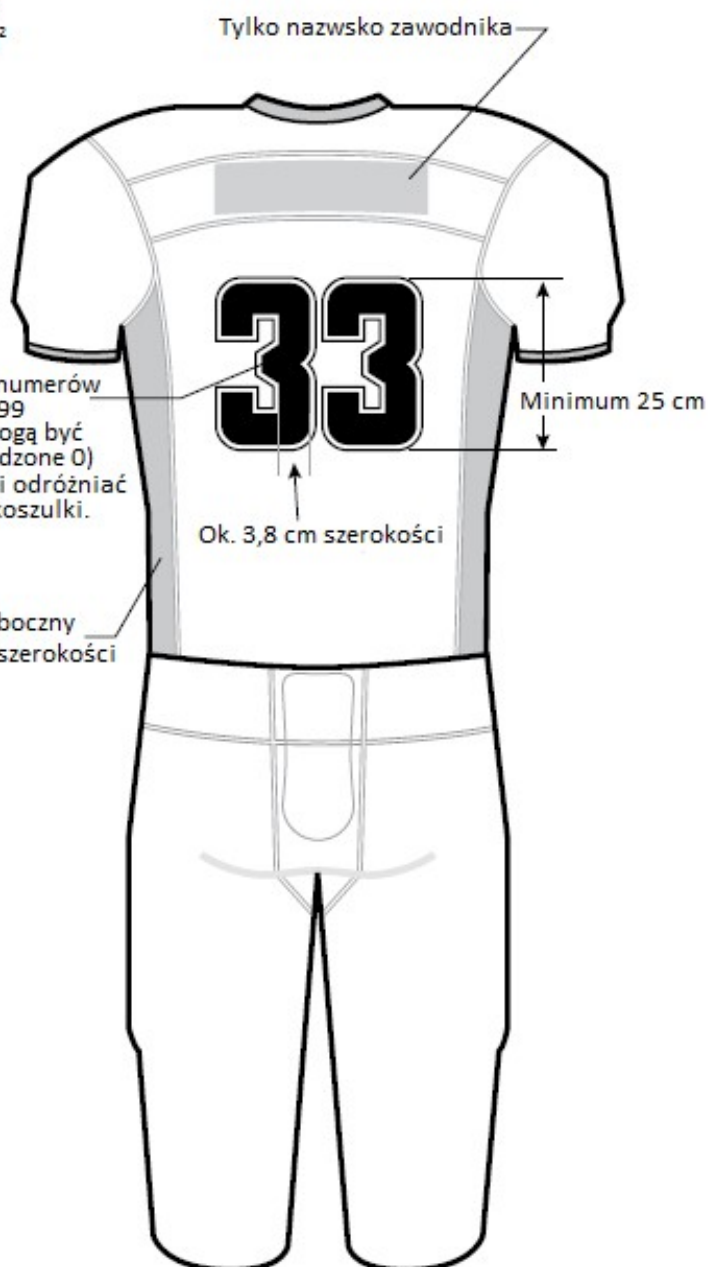


Rozmieszczenie elementów na koszulkach

Przód



Tył



INDEKS

- Akcesoria linii do zdobycia
 - łańcuch, 15
- Akcja biegowa i bieg, 41
- Akcja z kopnięciem z akcji, 41
- Akcja z podaniem w przód, 41
- Akcja z wolnym kopnięciem, 41
- Akcje podlegające wideoweryfikacji, 149
- Atak (drużyna), 38
- Atak na kopacza/holdera, 124
- Atak na podającego, 121
- Bieg, 41
- Blok poniżej pasa, 25
- Blok poza boiskiem, 121
- Blok w plecy, 26, 135
- Blokowanie, 25, 133
- Blokowanie ciągły kontakt, 25
- Blokowanie kopnięcia z akcji, 30
- Blokowanie poniżej pasa, 119
- Blokowanie w plecy, 135
- Boisko, 12
 - mierzenie wymiarów, 13
 - wymiary i malowanie, 12
- Bójka, 42, 137
- Bramki, 13
- Chop blok, 26, 122
- Ciągły kontakt, 25
- Cofnięty, 38
- Członek drużyny, 39
- Członek składu, 39
- Dalszy udział w grze bez kasku, 125
- Defensywni liniowi podczas kopnięcia z miejsca, 83
- Długość kwart i przerw pomiędzy nimi, 46
- Dogrywka, 44
- Dotknięcie, 30
- Dotknięcie wymuszone, 76, 80
- Drużyna A, 38
- Drużyna B, 38
- Drużyny podlegające przepisom, 11
- Dyskwalifikacja zawodnika, 137
- False start, 89, 90
- Faul, 29
- Faul na kopaczu, 77
- Faul nieukarany, 137
- Faul po zmianie drużynowego posiadania, 72
- Faul podczas wolnego kopnięcia, 71
- Faul pomiędzy próbami, 72
- Faul pomiędzy seriami, 72
- Faul przed zmianą drużynowego posiadania, 71
- Faul równocześnie ze snapem, 138
- Faule bezpośrednio podlegające wideoweryfikacji, 149
- Faule Drużyna A podczas kopnięć, 144
- Faule Drużyny A podczas podwyższenia, 109
- Faule Drużyny B podczas podwyższenia, 109
- Faule drużyny kopiącej, 77, 83
- Faule obydwu drużyn, 73
- Faule piłki martwej, 139
- Faule piłki żywej i faule piłki martwej, 139
- Faule piłki żywej popełnione przez tę samą drużynę, 138
- Faule po czwartej kwarcie, 140
- Faule po podwyższeniu, 110
- Faule po zmianie posiadania - procedury, 146
- Faule podczas podwyższenia po zmianie drużynowego posiadania, 110
- Faule podczas podwyższenia przed zmianą drużynowego posiadania, 109
- Faule podczas zdobywania punktów, 144
- Faule za uderzenie, 116
- Faule znoszące się, 138
- Faule związane z kaskiem i kratką kasku, 121
- Field goal, 32, 111
 - następna akcja, 111
- Formacja, 91
- Formacja do kopnięcia z akcji, 33
- Fumbl
 - poza boiskiem, 95
- Fumble, 30
 - piłka w spoczynku, 96
- Holder, 38
- Huddle, 31
- Impet pierwotny, 114
- Kapitanowie drużyn, 11
- Kara, 35
- Kara - połowa dystansu, 146
- Kara odrzucona, 72
- Kara skutkująca pierwszą próbą, 71
- Kickoff, 32
- Kontakt na przeciwniku nie biorącym udziału w akcji, 123
- Kontakt na snaperze, 123
- Kontakt z sędzią, 131
- Kopacz, 38
- Kopnięcie piłki, 135
 - legalne i nielegalne, 32

- Kopnięcie po safety, 113
- Kopnięcie powrotne, 33
- Kopnięcie z akcji, 33, 79
 - defensywna formacja, 83
 - dotknięcie wymuszone, 80
 - dotyka ziemi w polu punktowym, 81
 - faule drużyny kopiącej, 83
 - legalne i nielegalne, 81
 - poza boiskiem w polu gry, 81
 - poza boiskiem w polu punktowym, 81
 - wszyscy stają się uprawnieni, 80
 - zatrzymuje się w polu gry, 81
 - zawodnik drużyny kopiącej poza boiskiem, 82
 - zbitcie piłki w polu punktowym drużyny odbierającej, 82
 - złapanie lub odzyskanie przez drużynę kopiącą, 81
 - złapanie lub odzyskanie przez drużynę odbierającą, 81
- Kopnięcie z akcji nie przekracza strefy neutralnej, 79
- Kopnięcie z akcji poza strefą neutralną, 79
- Kopnięcie z akcji przekroczyło strefę neutralną, 33
- Kopnięcie z miejsca, 32
- Kopnięcie z odbicia (drop kick), 32
- Koszulki
 - kolor i wzór, 19
- Krawędzie boiska, 31
- Kształt L rozgrzewka L, 167
- Lecący zegar, 52
- Linia do zdobycia, 70
- Linia wznowienia akcji, 35
- Linie boczne, 30
- Linie graniczne i strefa zamknięta, 13
- Linie jardowe, 31
- Linie końcowe, 31
- Linie kreskowe, 31
- Linie ograniczające, 31, 74
- Linie punktowe, 11, 12, 30
- Linie wewnętrzne, 31
- Liniowy, 38
- Liniowy ograniczony, 38
- Liniowy wewnętrzny, 38
- Mecz, 11
- Miejsce faulu, 37
- Miejsce gry, 41
- Miejsce odmierzania, 36, 140
- Miejsce odmierzenia
 - wyznaczanie, 141
- Miejsce po kopnięciu z akcji, 37
- Miejsce poprzednie, 36
- Miejsce poza boiskiem, 37
- Miejsce przyznane, 37
- Miejsce w boisku, 37
- Miejsce zakończenia akcji, 37
- Miejsce zakończenia biegu, 37
- Miejsce zakończenia kopnięcia, 37
- Miejsce zasadnicze, 37
- Mierzenie, 70
- Między próbami, 28
- Mikrofon sędziego głównego, 24
- Możliwość złapania kopnięcia, 84
- Należy do, 26
- Naprzód, 29
- Naruszenie, 29
- Naruszenie linii bocznej, 131
- Naruszenie strefy neutralnej, 34, 90
- Następna akcja po podwyższeniu, 110
- Niedozwolona zmiana ustawienia, 92
- Niedozwolony blok lub kontakt, 87
- Niedozwolony kontakt i utrudnianie przy podaniu, 101
- Nielegalne dotknięcie, 76
- Nielegalne dotknięcie podania, 104
- Nielegalne kopnięcie piłki, 137
- Nielegalne podania w przód, 96
- Nielegalny wedge, 77
- Niesportowe zachowanie, 126
 - kontakt z sędzią, 131
 - po akcji, 127
 - po zdobyciu punktów, 127
 - symulowanie przez kopacza/holdera, 124
 - utrudnianie sędziemu, 131
- Nieuczciwe taktyki, 128
- Nieuczciwe taktyki związane z zegarem meczowym, 58
- Nieuprawnieni zawodnicy poza strefą neutralną, 104
- Numeracja zalecana, 17
- Numeracja zawodników, 17
- Numery, 19
- Obrona (drużyna), 38
- Odjęcie 10 sekund od czasu zegara meczowego
 - Faul, 59
 - Procedury, 61
- Odmierzanie połowy dystansu, 146
- Odpowiedzialność za piłkę, 114
- Odzyskanie, 27
- Odzyskanie równoczesne, 27
- Offside, 34
- Offside podczas akcji z wolnym kopnięciem, 34

- Opóźnianie gry, 58
- Opóźnienie rozpoczęcia połowy, 58
- Osoby podlegające przepisom, 11
- Oświadczenie trenerskie, 22
- Piłka, 16
 - procedury, 16
- Piłka gotowa do gry, 25
- Piłka martwa, 25
- Piłka martwa staje się żywą, 64
- Piłka martwa w miejscu złapania, 86
- Piłka martwa w polu punktowym, 77
- Piłka niczyja, 25
- Piłka niczyja pozostawiona celowo za snaperem, 94
- Piłka ogłoszona martwą, 66
- Piłka poza boiskiem, 68
- Piłka poza boiskiem a progres, 69
- Piłka w posiadaniu poza boiskiem, 68
- Piłka w spoczynku, 96
- Piłka żywa, 25
- Piłka żywa staje się martwą, 64
- Podający naprzód, 38
- Podanie, 34
- Podanie kompletne, 99
- Podanie niekompletne, 100
- Podanie przekracza strefę neutralną, 35
- Podanie w przód, 34, 96
 - kompletne, 99
 - legalne, 96
 - niedozwolony kontakt, 101
 - niekompletne, 100
 - nielegalne, 96
 - nielegalne dotknięcie, 104
 - nieuprawnieni zawodnicy poza strefą neutralną, 104
 - uprawnienie do dotknięcia legalnego podania, 98
 - utrata uprawnienia poprzez wyjście poza boisko, 98
 - utrudnianie atak, 101
 - utrudnianie obrona, 101
 - zyskanie lub odzyskanie uprawnienia do dotknięcia, 99
- Podanie w przód do złapania, 35
- Podanie w tył, 34, 95
 - piłka w spoczynku, 96
 - poza boiskiem, 95
 - złapanie lub odzyskanie, 95
- Podcięcie, 116
- Podcinanie, 40
- Podstawka, 32
- Podwyższenie, 107
 - faule po podwyższeniu, 110
 - faule po zmianie drużynowego posiadania, 110
 - faule przed zmianą drużynowego posiadania, 109
 - następna akcja, 110
- Pola punktowe, 41
- Pole gry, 41
- Połowa dystansu, 146
- Pomaganie zawodnikowi z piłką, 133
- Posiadanie, 26
- Posiadanie przez drużynę, 26
- Posiadanie przez zawodnika, 26
- Powalenie za kołnierz, 124
- Powierzchnia boiska, 15, 42
- Poza, 29
- Późne uderzenie, 121
- Procedura po kopnięciu z akcji, 143
- Procedury odmierzania kar, 140
- Progres, 29, 70
- Próba, 28
- Próba field goala, 33
- Próba z akcją, 35
- Przechwyt, 27
- Przedłużenie kwarty, 47
- Przedmeczowe strefy rozgrzewkowe, 167
- Przekazanie piłki, 31
- Przekazanie piłki do przodu, 94
- Przerwa dla kontuzjowanego zawodnika, 54
- Przerwa, gdy spadł kask, 56
- Przerwanie ciągłości prób, 71
- Przerwy
 - długość, 56
 - powiadomienie przez sędziego głównego, 56
- Przerwy drużynowe na żądanie, 53
- Przerwy w grze, 49
- Przerwy z powodu wyposażenia, 56
- Przeskok płotkarski, 31, 123
- Przeszkody, 15
- Przewinienia osobiste, 116
- Przewinienie osobiste, 29
 - atak na kopacza/holdera, 124
 - atak na podającego, 121
 - blok poniżej pasa, 25, 119
 - blok poza boiskiem, 121
 - chop blok, 26, 122
 - gra bez kasku, 125
 - kontakt na przeciwniku poza akcją, 123
 - kontakt na snaperze, 123
 - kopnięcie, 116
 - pociągnięcie za kratkę/otwór kasku, 121

- podcięcie, 116
- powalenie za kołnierz, 124
- późne uderzenie, 121
- przeskok płotkarski, 123
- rażący faul, 116
- uderzenie, 116
- unoszenie, 122
- wyskok, 122
- Przyłożenie, 106
- Punt, 32
- Pylon, 14
 - przemieszczony, 14
- Rażące przewinienia osobiste, 137
- Rażące przewinienie osobiste, 29
- Rażący faul, 116
- Regulowanie czasu, 46
- Rezultat akcji, 41
- Rozpoczęcie akcji, 89
- Rozpoczęcie drugiej i czwartej kwarty, 43
- Rozpoczęcie snapem, 89
- Rzut monetą, 43
- Safety, 112
 - następna akcja, 113
 - wyjątek, 112
- Seria posiadania, 36
- Seria prób, 36
 - przerwanie ciągłości, 71
 - przyznanie, 70
- Sędziowie, 11
- Snap, 36
- Snap odebrany przez liniowego, 95
- Snaper, 39, 90
- Strata próby, 28
- Strefa boczna, 42
- Strefa buforowa rozgrzewka, 167
- Strefa drużyny, 13
- Strefa neutralna, 33
- Strefa tackli, 42, 167
- Strefa trenerska, 13
- Strefa wolnego blokowania, 26
- Sygnal nieprawidłowy, 28
- Sygnal prawidłowy, 28
- Symulowanie przez kopacza/holdera, 124
- Tackle box, 167
- Tacklowanie, 38
- Targeting, 42, 117
 - powyżej ramion, 117
 - wierzchołkiem kasku, 117
- Telefony i słuchawki trenerów, 23
- Teren rozgrywania meczu, 42
- Touchback, 114
 - następna akcja, 114
- Trzymanie i używanie rąk
 - atak, 133
 - obrona, 134
- Umyślne przenoszenie piłki martwej, 28
- Unoszenie, 122
- Uprawnienie do dotknięcia legalnego podania, 98
- Urządzenia do kontroli czasu, 48
- Usunięcie osób z terenu rozgrywania meczu, 132
- Utrata uprawnienia poprzez wyjście poza boisko, 98
- Utrudnianie możliwości złapania, 84
- Utrudnianie przy podaniu
 - atak, 101
 - obrona, 101
 - podsumowanie, 103
- Używanie rąk, 133
- Wartość punktów, 106
- Wbiegnięcie w kopacza/holdera, 124
- Wedge, 77
- Wideoverifikacja
 - akcje podlegające, 149
 - faule bezpośrednio podlegającego, 149
 - informacje po, 151
 - kryteria do zmiany decyzji, 151
 - personel i sprzęt, 150
 - rozpoczęcie, 148, 150
 - zawodnik kontuzjowany, 150
- Więcej niż 11 zawodników na boisku, 63
- Wolne kopnięcie, 32, 74
 - dotknięcie i odzyskanie, 76
 - dotknięcie wymuszone, 76
 - faul na kopaczu, 77
 - faule drużyny kopiącej, 77
 - nielegalne dotknięcie, 76
 - nielegalny wedge, 77
 - piłka martwa w polu punktowym, 77
 - uprawnienie do blokowania, 78
 - wykonanie, 74
 - zawodnik drużyny kopiącej poza boiskiem, 77
 - złapanie lub odzyskanie, 77
- Wolne kopnięcie po safety, 32
- Wolne kopnięcie poza boisko, 78
- Wszyscy stają się uprawnieni, 80
- Wymagania dla ataku
 - przed snapem, 90
 - w chwili snapu, 91
- Wymagania dla obrony, 93
- Wyposażenie dodatkowe, 20
- Wyposażenie niedozwolone, 20

- Wyposażenie obowiązkowe, 18
Wyskok, 122
Zabronione urządzenia komunikacyjne, 22
Zabronione wyposażenie boiskowe, 22
Zakaz powalenia lub blokowania, 88
Zakłócanie przebiegu meczu, 131
Zasada Trzy i jeden, 42
Zatrzymanie się wolnego kopnięcia, 77
Zatwierdzenie kary, 138
Zawieszenie meczu, 53
Zawodnicy i trenerzy zdyskwalifikowani, 132
Zawodnik, 39
Zawodnik bezbronny, 39
Zawodnik drużyny kopiącej poza boiskiem, 77, 82
Zawodnik poza boiskiem, 68
Zawodnik poza boiskiem i w boisku, 40
Zawodnik w powietrzu, 39
Zawodnik w ruchu, 92
Zawodnik z piłką i zawodnik posiadający, 39
Zawodnik zmieniany, 39
Zbicie, 30
Zbicie piłki, 135
Zbicie piłki niczyjej, 135
Zbicie piłki w posiadaniu, 137
Zbicie podania w tył, 136
Zdyskwalifikowany zawodnik lub trener, 39
Zegar
 awaria, 48
 start i zatrzymanie, 50
Zegar 25-sekundowy, 48
Zegar 40-sekundowy, 48
Zegar akcji, 40
Zegar meczowy, 40, 48
Zegar na snap, 51
Zegar na sygnał sędziego głównego, 51
Złapanie, 27
Złapanie bezkontaktowe kopnięcia, 28, 86
 blok lub kontakt, 87
 blokowanie lub powalenie, 88
 sygnał nieprawidłowy, 28
 sygnał prawidłowy, 28
 zakaz przemieszczania piłki, 86
 złapanie lub odzyskanie po nieprawidłowym sygnale, 87
Złapanie lub odzyskanie po nieprawidłowym sygnale, 87
Złapanie równoczesne, 27
Zmiana ustawienia, 35, 89, 92
Zmiany, 61
Zmiennik, 39
Znacznik prób, 15
Znaczniki 9 jardów, 90
Znaczniki boiskowe, 15
Znaczniki strefy 9-jardów, 31
Zwycięzca meczu i wynik końcowy, 11
Zyskanie lub odzyskanie uprawnienia do dotknięcia podania, 99