

# PRAVIDLA FLAG FOTBALU A JEJICH VÝKLAD



## SEZÓNY 2023 - 2024

Česká verze 2023.02  
*Doplněno o české změny pro sezónu 2024.*



## Česká předmluva

Mějte prosím v některých pasážích trpělivost se čtením českého překladu. Ani originální anglický text není vyloženě čtivý text, v češtině navíc situaci komplikuje věčné dilema, zdali překládat, nebo nepřekládat. V mnoha směrech byly terminologicky převzaté originální (anglické) termíny, další termíny byly převzaté z českých pravidel tackle fotbalu. Nicméně i s ohledem na to, že flag fotbalu se věnuje spíše mládež a obecně osoby s menšími fotbalovými zkušenostmi byl zvolen o něco více pro-český postup a do češtiny je přeloženo více termínů, než tomu je v pravidlech tackle fotbalu. Současně je faktem, že i některé vyloženě identické termíny jsou v (originálních) pravidlech flag fotbalu pojmenovány jinak, než je tomu v pravidlech tackle fotbalu a osobu znalou obou fotbalových forem toto může mást i při dobré znalosti pravidel.

Rozdílem mezi českou a originální podobou je úplné vynechání úprav pro plážový a halový flag fotbal a variantu flag fotbalu hranou v sedmi proti sedmi. V českém překladu flagových pravidel je použito stejné barevné schéma jako v českém překladu tackle pravidel. **Výklady pravidel jsou podbarveny zeleně** a jsou nedílnou součástí pravidel fotbalu. U některých pravidel, kde platí specifické pravidlo platící pouze v soutěžích ČAAF, je zvláštní výjimka. Může jít o výjimku upravující základní pravidlo nebo rušící základní pravidlo. Zcela ojedinele může jít o zvláštní pravidlo platící pouze v soutěžích ČAAF. **Tyto české výjimky jsou podbarveny oranžově**. Žluté podbarvení, které v tackle pravidlech označuje odchylky platné pro devítkový fotbal ze zřejmých důvodů chybí. Stejně tak chybí i vysvětlující komentáře podbarevné modře.

Změny v pravidlech jsou značeny stejně jako v pravidlech tackle fotbalu, tzn. **změny jsou modrým písmem** a **zásadní změny jsou navíc ohraničeny stejným rámečkem, jako je okolo tohoto textu**.

Kvůli stručnosti jsou pravidla napsaná v mužském rodě, nicméně platí shodně pro muže i pro ženy.

Michal Rosíval, místopředseda ČAAF (rosival@caaf.cz)

## Předmluva

Pravidla jsou IFAFem upravována, aby se tím zlepšila bezpečnost hráčů i sportovní úroveň hry a v případě nutnosti upřesnil význam a smysl pravidel. Všechny změny musí brát ohled na:

- Bezpečnost účastníků
- Použitelnost napříč všemi úrovněmi sportu
- Trénink
- Možnost rozhodnout o naplnění pravidla rozhodčími
- Rovnováhu mezi útokem a obranou
- Diváckou atraktivitu
- Ekonomickou dostupnost
- Určitou provázanost s pravidly tackle fotbalu

Zcela stěžejním pravidlovým principem je zákaz kontaktu mezi hráči, který jde za únosnou mez.

Jedním z cílů je zachovat pravidla tak stručná, jak je to jen možné. Proto pravidla nevysvětlují veškeré situace, které během zápasů mohou nastat. Hráči, trenéři a rozhodčí by pravidla měli vykládat v souladu s jejich principy. Nedílnou součástí pravidel je kodex flag fotbalu.

IFAF prosí všechny členské státy, aby své zápasy hrály podle pravidel IFAF, s možnými změnami uvedenými v kapitole Národní úpravy.

Tato pravidla vstupují v účinnost 1. května 2023.

## Poděkování

Na zpracování pravidel spolupracovali: Markus Agebrink (SWE), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Paul Brownd (NZL), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Kouichirou Hirasawa (JPN), Chris Kämpfe (GER) Stephan Keck (SUI), Matija Klančar (SLO), Matti Mäkäräinen (FIN), Filip Malý (CZE), Daryll Nathaniel (MAS), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Elisey Rodriguez (RUS), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin (DEN), Omer Sela (ISR), Sebastian Sudholt (GER), Federico Taborda (COL), Ilja Tersteeg (NED), Mariano Gastón Viotto (CHI), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) a řada zde neuvedených, kteří jim pomáhali. Obzvláště pak děkuji Chrisovi, Claesovi, Gianemu a Jedovi. Děkuji všem za jejich otázky, tipy a postřehy. Pokud máte otázky k pravidlům, neváhejte kontaktovat mne nebo výše uvedené kolegy.

Wolfgang Geyer, Člen pravidlové komise odpovědný za flag  
wolfgang.geyer@americanfootball.sport

## Obsah

Česká předmluva.....	2
Předmluva .....	4
Obsah.....	5
Kodex flag fotbalu .....	6
Flag fotbal.....	9
Pravidlo 1. Zápas, hřiště, hráči, výstroj .....	14
Pravidlo 2. Definice.....	18
Pravidlo 3. Měření času .....	27
Pravidlo 4. Akce, přerušená hra.....	34
Pravidlo 5. Drive .....	36
Pravidlo 6. Kopy .....	38
Pravidlo 7. Snapy a přihrávky .....	38
Pravidlo 8. Skórování.....	46
Pravidlo 9. Fauly .....	49
Pravidlo 10. Penalizace faulů.....	56
Pravidlo 11. Rozhodčí.....	66
Pravidlo 12. Výzva .....	68
Fauly a penalizace.....	70

# Kodex flag fotbalu

## Úvod

Kodex flag fotbalu je etickým kodexem a měl by být pečlivě čten a dodržován. Kodex je návodem, jak užít zápasy, sloužící hráčům, trenérům, rozhodčím i všem ostatním.

Flag fotbal je neagresivní a nekontaktní, nicméně soutěživý sport. Od hráčů, trenérů i ostatních osob spojených se hrou se očekává nejvyšší míra nasazení fyzického i morálního přístupu k zápasu. Ve flag fotbale není žádný prostor pro neférové taktiky nebo chování s cílem záměrně zranit soupeře. Hráči nebo trenéři, kteří chtějí získat výhody skrze obcházení pravidel nebo na pravidla vůbec neberou ohled, nejsou ve flag fotbale žádoucí.

Pravidla jsou sepsána ve snaze zakázat veškerý zbytečný kontakt, nespportovní chování nebo nefér taktiku. Pravidla samotná ale nemohou nedovoleným jevům zabránit, natož jim předejít. Pouze neustálá snaha všech trenérů, hráčů a rozhodčích umožní udržet nejvyšší morální úroveň.

## ***Morálka trenérů***

Záměrné navádění hráčů k porušování pravidel je neobhajitelné. Podpora trenérů k záměrnému držení, vrážení nebo překážení charakter hráčů nevybuduje, spíše naopak. Takové rady jsou nejen neférové vůči soupeřům, ale jsou i demoralizující pro hráče mající víru ve své trenéry. Ve sportu pro toto není místo.

Trenéři by měli mít vždy na paměti, že na své hráče mají neuvěřitelný vliv, a to v dobrém i špatném. Trenéři by nikdy neměli vítězství cenit výše než charakterovou ctnost a toto vštěpovat do mysli i svým hráčům. Zdraví a dobro jeho hráčů je tou nejvyšší trenérskou metou a neměli by je sobecky obětovat kvůli osobnímu prospěchu.

Trenéři si musí při své práci uvědomit, že pravidla fotbalu zde jsou kvůli ochraně hráčů a o vítězi a poraženém se rozhoduje v jejich mezích. Jakékoliv snahy obcházet pravidla, získávat nefér výhody nebo učit hráče nespportovnímu chování nemají ve fotbale co dělat, stejně tak nemají ve fotbale co dělat osoby, které se takto chovají a chtěly by se sami nazývat trenéry. Trenér by měl jít příkladem v tom, jak vyhrát bez chlubení se i jak prohrát bez hořkosti zármutku. Trenér, který se chová podle těchto zásad, se nemusí obávat, že jeho práce bude hodnocena špatně, protože úspěch trenéra bude měřen mírou respektu jeho hráčů, jakož i jeho soupeřů.

## ***Sportovní duch***

Hráč nebo trenér, který cíleně porušuje pravidla, se chová neférově. Ať už při takovém chování přistižen je nebo není, narušuje tím fotbalu dobré jméno.

Hráči, trenéři i rozhodčí by se měli zasadit o vymýcení cíleného vyhledávání kontaktu se soupeřem.

Předstírání zranění z jakéhokoliv důvodu. Zraněnému hráči se musí dostat veškerá péče, ale předstírání zranění je nečestné, nesportovní a zcela proti duchu pravidel.

Mluvení se spoluhráčem, soupeřem nebo rozhodčím ponižujícím, vulgárním, urážlivým, provokativním nebo pozornost a koncentraci odvádějícím způsobem je zakázané. Naléháme na trenéry, aby toto se svými hráči řešili a podporovali rozhodčí trestající takové jednání.

Když rozhodčí hází flag nebo dělají jiná rozhodnutí, dělají prostě svoji práci tak, jak jsou přesvědčeni, že ji dělat mají. Na hřišti jsou kvůli tomu, aby dohlíželi na pravidla a jejich rozhodnutí by měla být hráči i trenéry akceptována.

Mířit během zápasu směrem k rozhodčím nelichotivé poznámky, případně toto dovolit komukoliv ze svého týmu, stejně jako chovat se způsobem, který nabádá hráče nebo diváky proti rozhodčím, je porušením pravidla a jako takové je nehodné trenérské profese.

## ***Principy***

Zcela stěžejním pravidlovým principem je zákaz kontaktu mezi hráči, který jde za únosnou mez.

Prvním důležitým pravidlovým principem je, aby flagy byly pro obranu snadno dostupným cílem. Runneři nesmí používat nedovolené flagy a s výjimkou dovolených prvků (třeba otočky) nesmí soupeři nijak omezovat dosažitelnost flagů. V rámci vyváženosti se pak bránící hráči musí při strhávání flagu plně vynasnažit vyhnout se kontaktu se soupeřem.

Druhým důležitým pravidlovým principem je vymezení předností místa a pohybu, která určují, kdo má komu uhnout. Obecný pravidlem je, že do hození nebo předání míče má přednost útok a poté obrana. **A naopak, na soupeři je vyhýbat se kontaktu.**

Dalšími pravidlovými principy jsou:

Blitzař obětuje **zvednutím ruky** svůj postoj výměnou za získání přednosti pohybu. Útok musí odhadnout dráhu blitzařů, aby jim dal přednost a nebránil jim v pohybu.

Runner musí odhadnout reakce obránců, aby jim nebránil v pohybu.

Příhrávky dozadu jsou omezeny kvůli tomu, aby se z flag fotbalu nestal sport podobný ragby.

Penalizace a jejich provádění nejsou dokonalé. Jde o rovnováhu mezi naprostou dokonalostí a snadným provedením.

## **Výstroj**

Získání výhody použitím velmi volných kraťasů nebo maskovaných flagů není fér. Použití kraťasů s pruhy nebo flagů v barvě, které není jasně odlišná od barvy kraťasů, staví soupeře do nevýhody. Jakákoliv snaha získat výhody použitím zakázané výstroje by rozhodčími měla být trestána a trenéři a hráči by si měli být vědomi, že to vypovídá o jejich charakteru. Tým se z hlediska pravidel vzornou výstrojí (**dresy**, kraťasy a flagy) by měl být vyzdvihnut nad tým, pro který je estetický dojem důležitější než lpění na pravidlech.

## **Přednost pohybu**

Přednost pohybu (**a přednost místa**) je instrument, které oběma stranám umožňuje hrát fér a vyhnout se zbytnému kontaktu mezi hráči. Přednost pohybu by však nemělo být zneužito s cílem vyvolat kontakt se soupeřem nebo na soupeře mířit a nutit je k úhybným manévřům, případně cíleně omezovat prostor, ve kterém se soupeř může pohybovat. Očekává se, resp. je požadováno, že hráči se podobných taktik zdrží. **Záměrný kontakt se soupeřem je faulem bez ohledu na přednost.**

## **Doping**

Používání dopingu je zakázané a nemá v amatérském sportu co dělat. Trenéři v žádném případě nesmí schvalovat použití dopingu hráči nebo jinými členy týmu. Jakékoliv léky by měly být brány jen po konzultaci s lékařem, resp. lékárníkem. Trenéři by si měli být vědomi, že vědomé přehlížení používání dopingu hráči jejich týmu může chápáno jako jeho tolerování. Trenéři by měli být seznámeni se strategií IFAF v boji proti dopingu a mít ji na paměti.



## Flag fotbal

Pravidla flag fotbalu jsou založena na principech pravidel tackle fotbalu, ale jsou stručnější. Struktura flagových pravidel je podobná jako u tacklových, ale číslování identické není. Situace popsané v pravidlech flag fotbalu neodkazují na pravidla tackle fotbalu.

Kodex flag fotbalu je nedílnou součástí pravidel.

S flag fotbalem je spojeno mnoho pojmů (bezběhové zóny, půlící čára, blitzař, clona, kontakt, vrážení, strhávání flagu, bránění flagu, výskok, podřep, otočka, předklon, přednost místa, přednost pohybu) a souvisejících pravidel. Na straně druhé, ve flag fotbalu nejsou helmy, ochranná výstroj, kopy (kickoff, punt a field goal), blokování a skládání. Toto všechno dělá z flag fotbalu podobný, nicméně jiný sport. Rychlejší a s méně zraněními. Celkově lze říct, že flag fotbal je rychlostní sport zaměřený na přihrávky.

Flag fotbal je nekontaktní. Blokování, skládání a kopání jsou zakázané.

### ***Důležité změny v pravidlech***

Na přehledu níže jsou pouze ty nejdůležitější změny.

Zásadní změny jsou ohraničeny stejným rámečkem, jako je okolo tohoto textu. Nové nebo upravené texty jsou modrým písmem.

- Přidané požadavky na povrch hřiště
- Lze používat číslo 0
- Týmové zóny lze umístit jinam
- Upraveny parametry kratšů a flagů
- Změněná definice netříštivých brýlí
- Vylepšená definice předklonu
- Naprosto přepracované zpracování zastavování a spouštění hracího času
- Upraveny timeouty
- Zakázaný kop, zakázaný běh a nezahrání házecí akce jsou nově penalizovány i ztrátou downu
- Zakázaný dotek vlastního passu se nově týká všech hráčů, nikoliv pouze quarterbacků
- Odbití přihrávky dozadu směrem dopředu hráčem házejícího týmu je nově foul
- Kontakt mezi runnerem a obráncem je zpracován lépe a jsou k němu i výklady
- Změny u penalizací faulů, které nastaly v endzóně

- Rozšířen okruh faulů, jejichž penalizaci lze přenést na drajv po touchdownovém potvrzení
- Přehled penalizací byl předělán
- Česká úprava: po vzoru tacklových pravidel zavedeno označení yardových čar A-7 místo „na 7 yardech útoku“ apod.

### ***(Možné) národní úpravy***

Národní úpravy umožňují řídicím orgánům přizpůsobit pravidla potřebám soutěží, nad kterými dohlížejí, aniž by došlo k narušení základních principů pravidel.

V případně potřeby lze v zápasech, turnajích nebo ligách upravit následující pravidla:

- Pravidlo 1-1-1 Rozměry hřiště mohou být přizpůsobeny místním podmínkám nebo věkové kategorii. Délka i šířka poloviny hrací plochy může být rovnoměrně zkrácená nebo prodloužená až o 5 yardů. Délka se upravuje ve vztahu k polovině hrací plochy (například protažení délky o 6 yardů znamená, že hřiště bude 2×28 yardů plus endzóny). Pozn.: Mezní hranice hrací plochy jsou 60×30, resp. 40×20 yardů. Endzóny mohou být zkrácené až na 8 yardů. Bezpečnostní zóna okolo hřiště zmenšena být nesmí.
- Pravidlo 1-1-1 Čáry, které musí být vždy vyznačeny, jsou: sidelines, goal lines a end lines.
- Pravidlo 1-1-1 Pylony nebo kužely jsou pouze doporučené.
- Pravidlo 1-1-1 Ukazatel downu je pouze doporučený.
- Pravidlo 1-1-1 Scoreboard je pouze doporučený.
- Pravidlo 1-1-1 Na zápasovou soupisku lze zapsat i více než 15 hráčů.
- Pravidlo 1-1-1 V jednom týmu spolu mohou hrát společně muži i ženy.
- Pravidlo 1-1-4 Lze hrát i bez rozhodčích.
- Pravidlo 1-2-1 Míče nemusí být kožené.
- Pravidlo 1-2-2 V zápasech, kde společně hrají muži i ženy, lze hrát s míči určenými pro mládež.
- Pravidlo 1-3-1 V zápasech mládeže není nutné používat lupací flagy.
- Pravidlo 1-3-1 Chráníč zubů může být povinný.
- Pravidlo 1-3-2 Pokrývky hlavy mohou být povoleny, pokud neohrožují nebo neurážejí ostatní hráče.
- Pravidlo 3-1-4 Organizátor soutěže má právo určit pořadí týmů se stejnou bilancí, pokud pomocná kritéria pro určení pořadí nejsou vhodná. Nicméně je velmi doporučeno předem stanovit férový a snadno použitelný systém, jak pořadí takových týmů určit.

Pravidlo 3-2-1 Hrací čas lze upravit s ohledem na typ soutěže nebo věkovou kategorii.

Pravidlo 3-2-5 Úsek, kdy se zastavuje čas (pravidlo 3-2-5), může být zkrácen ze 2 minut na 1.

Pravidlo 3-3-2 Lze povolit jiný počet týmových timeoutů.

Ostatní pravidla [pro soutěžní zápasy](#) upravovat nelze.

Je silně doporučeno tato pravidla neupravovat a při nesoutěžních zápasech nevytvářet odlišný sport.

## Rozměry hřiště

Hřiště je obdélník o rozměrech a s lajnováním jako na obrázku.

[Povrch hřiště musí být zpevněný, v rovině a bez překážek.](#)

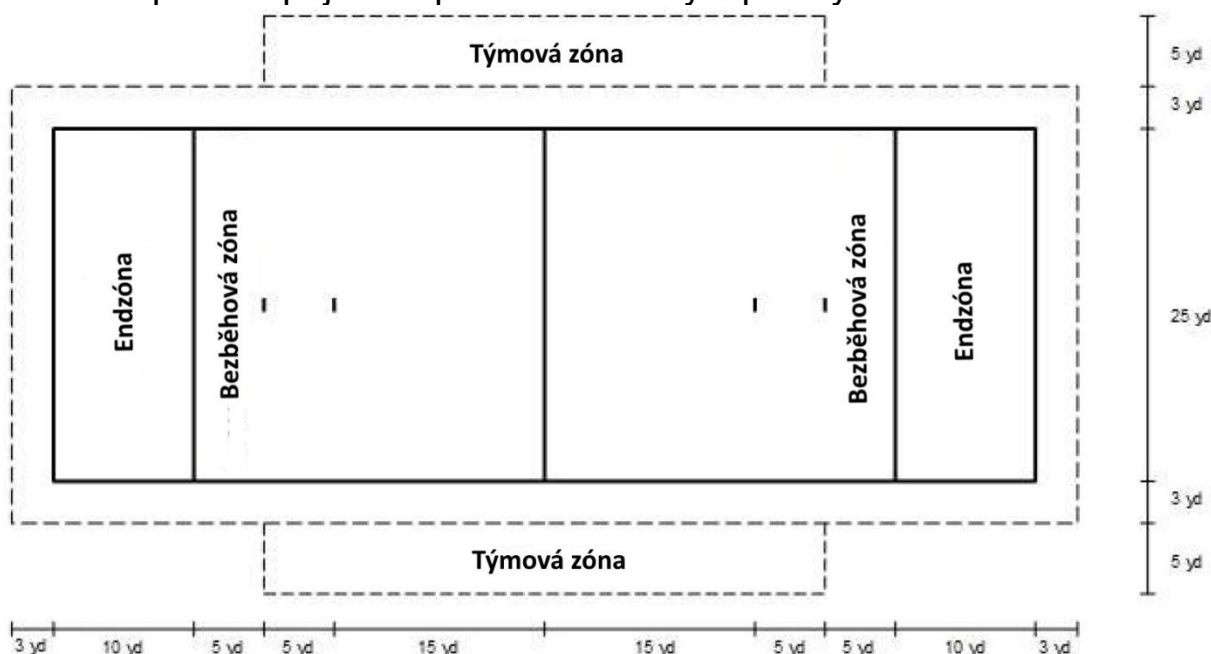
Rozměry se měří od vnitřních okrajů čar, goalline je součástí endzóny.

### Standardní hřiště

Hrací plocha: šířka 25 yardů (22.90 m), délka 50 yardů (45.75 m), navíc endzóny po 10 yardech (9.15 m).

Rozměry nezbytné plochy pro jedno hřiště, včetně bezpečnostní zóny: 76 × 31 yardů (69.55 × 28.40 m).

Šířka čar: 4 palce (10 cm). Případné přenosné lajnování musí být ploché, pevné a napevno spojené s povrchem hřeby s plochými hlavičkami.



Značky pro 1bodové a 2bodové potvrzení jsou 1 yard dlouhé a jejich středy jsou 5, resp. 10 yardů od středu goalline. Bezběhové zóny musí být vyznačeny buď kužely na sidelines a/nebo přerušovanými čarami.

Na 8 průsečíků sidelines s goallines, resp. s endlines se umísťují pylony nebo kužely. Kužely lze umístit na průsečíky sidelines s půlící čarou a na průsečíky hranice bezpečnostní zóny s podélnou osou hřiště.

Bezpečnostní zóna je 3yardový pás okolo hřiště (vně sidelines a endlines). Bezpečnostní zóny musí být zarovnané s hřištěm a ve stejném stavu jako hřiště. Bezpečnostní zóna nemusí být nutně vyznačena, ale všichni účastníci na ni musí dohlížet. Mezi dvěma hřišti vyznačenými vedle sebe musí být bezpečnostní zóna alespoň 6 yardů, [nepočítaje v to týmové zóny](#).

2 yardy vně sideline naproti hlavní tribuně je obsluhován ukazatel downu. 2 yardy vně sideline u hlavní tribuny může být obsluhován 7yardový řetěz. V blízkosti hřiště musí být obsluhován viditelný scoreboard.

Standardní šířka hřiště je 23 metrů. V případě nedostatečného prostoru však může být zúženo hřiště až na 18 metrů.

Standardní délka hřiště je 64 metrů (2 endzóny po 9 metrech a 2 poloviny hrací plochy po 23 metrech). V případě nedostatečného prostoru však může být hřiště zkráceno až na 50 metrů (2 endzóny po 7 metrech a 2 poloviny hrací plochy po 18 metrech). Délka hřiště se zkracuje tak, že nejprve se zkracuje hrací plocha a až poté endzóny, ne opačně.

Standardní hřiště má tedy rozměr 64×23 metrů, nejmenší možný rozměr hřiště je 50×18 metrů.

Polovina hrací plochy standardních rozměrů je čtverec (o straně 23 metrů). V případě nedostatečného prostoru v jednom rozměru se zkracuje pouze tento rozměr a druhý rozměr se ponechá na 23 metrech (tzn. není nutné zachovávat čtverec).

Bezpečnostní zóna je 3metrový pás okolo hřiště, [počítaje v to týmové zóny](#).

[Rozměry nezbytné plochy pro jedno hřiště, včetně bezpečnostní zóny a týmových zón jsou 56×24 metrů.](#)

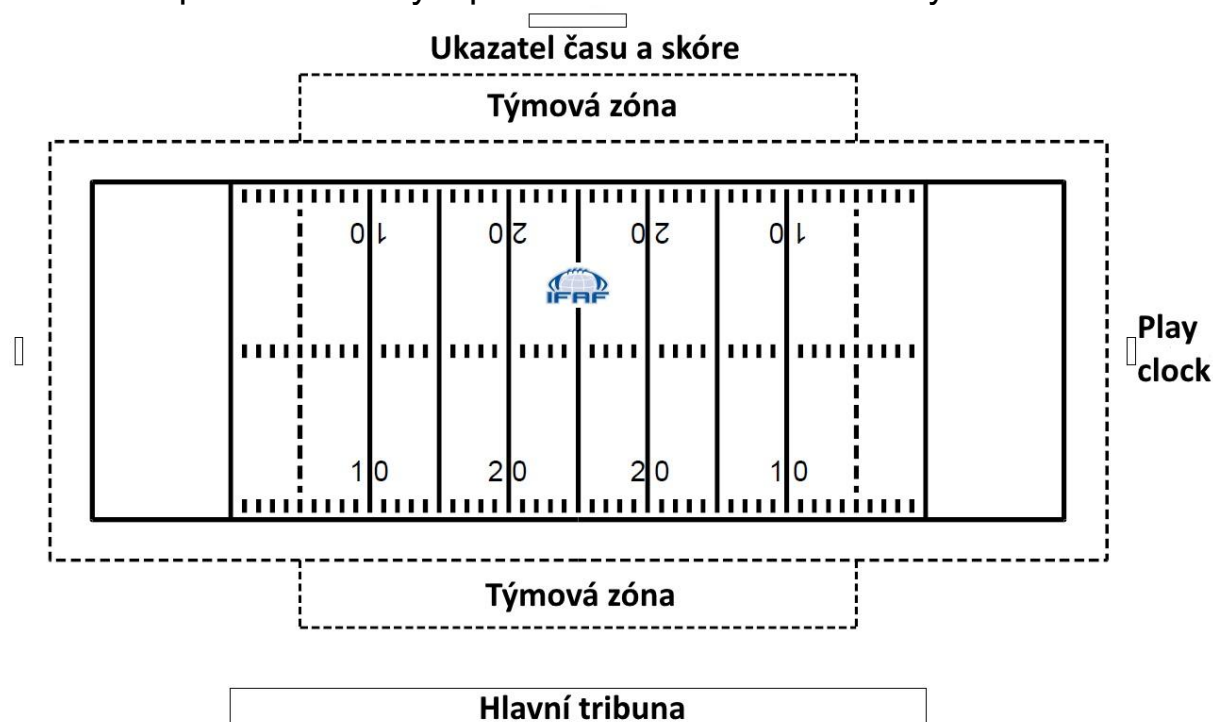
[Mezi dvěma hřišti vyznačenými vedle sebe musí být bezpečnostní zóna alespoň 5 metrů, počítaje v to sdílenou týmovou zónu.](#)

## Hřiště pro mezinárodní soutěže

Na hřištích určených pro zápasy mezinárodních soutěží je navíc nutné i následující:

- Čáry po 5 yardech od sideline k sideline končící 4 palce od těchto čar. Čára označující 5 yardů se vyznačuje přerušovanou čarou, s úseky dlouhými 1 yard a mezerami dlouhými 0.5 yardu.
- 1 yard dlouhé yardovky na každém yardu podél obou sidelines (4 palce od sideline) a v podélné ose hrací plochy.
- Čísla u 10yd čar a u 20yd čar o výšce 1 yard, 3 yardy od sideline.
- Vyznačené týmové zóny.
- Pylony na všech 10 průsečících sideline s půlící čarou, goal linami a end linami. Kužely v podélné ose nejsou potřeba.
- IFAF logo minimální délce 5 yardů na půlící čáře.

- Ukazatel času s odpočtem umístěný alespoň 1 yard vně bezpečnostní zóny naproti hlavní tribuny. Ukazatel času může být upravován rozhodčími, jejichž měření game clocku je závazné. Ukazatel času lze doprovodit ukazatelem skóre a může zobrazovat i dodatečné informace jako názvy týmů, timeouts, down a vzdálenost k půlící čáře, resp. goal line.
- Ukazatele play clocku s 25sekundovým odpočtem umístěné 1 až 2 yardy vně bezpečnostní zóny v podélné ose hřiště a 2 až 5 yardů nad zemí.



# Pravidlo 1. Zápas, hřiště, hráči, výstroj

## Část 1. Obecně

### Článek 1. Zápas

Zápas proti sobě hrají dva týmy s nejvýše 5 hráči. Zápas hrají na hřišti ve tvaru obdélníku (viz výše) a se šišatým nafouknutým míčem.

Na týmové soupisky lze zapsat nejvýše 15 hráčů (5 na hřišti a 10 náhradníků). Minimální počet hráčů, se kterým tým smí hrát, jsou 4. Má-li tým k dispozici méně než 4 hráče, je zápas ukončen z viny tohoto týmu.

V jednom týmu nemohou hrát společně muži i ženy.

Muži a ženy, resp. chlapani a dívky spolu v jednom týmu mohou hrát, umožňují-li to propozice soutěže.

### Článek 2. Vítěz a konečné skóre

Cílem hry je dostat se s míčem pomocí házení nebo běhání do soupeřovy endzóny. Týmům jsou v souladu s pravidly přičítány body a vítězem zápasu se stane tým, který má na konci zápasu, včetně možného prodloužení, více bodů.

### Článek 3. Rozhodčí

Zápas řídí 2 nebo více rozhodčích.

### Článek 4. Kapitáni a trenéři

Oba týmy si před zápasem určí nanejvýš 2 kapitány a nanejvýš 2 trenéry.

Pouze tito kapitáni a trenéři mohou po refereem žádat vysvětlení rozhodnutí rozhodčích, činit rozhodnutí jménem týmu nebo si vyžádat výzvu.

## Část 2. Míč

### Článek 1. Popis míče

Míč musí být nový nebo skoro nový a musí být složen ze čtyř kožených částí světle hnědé barvy se zrnitým povrchem, ze kterého nevystupuje nic vyjma švů.

Míč musí být šišatý, s níže uvedenými parametry a napumpovaný na Je napumpovaný na 0.85 až 0.95 atmosfér.

Parametr	Dospělí	Mládež (žáci)	Děti (mladší žáci)
Světlá délka	27.9 až 29.2 cm	26.7 až 27.9 cm	26.0 až 27.3 cm
Průměr	15.9 až 17.2 cm	15.2 až 16.5 cm	14.6 až 15.9 cm
Obvod, delší osa	68.6 až 71.1 cm	66.0 až 68.6 cm	63.5 až 66.0 cm
Obvod, kratší osa	50.8 až 53.3 cm	48.3 až 50.8 cm	45.7 až 48.3 cm
Hmotnost	400 až 425 g	340 až 370 g	310 až 340 g

Týmy mohou použít vlastní míče. Na míče lze udělat značky označující vlastnictví.

## Článek 2. Velikosti

Zápasy mužů a se smíšenými týmy se musí hrát s míči pro dospělé.

Zápasy žen se musí hrát s míči určenými pro mládež.

Zápasy věkové kategorie pod 16 let se musí hrát s míči určenými pro mládež a míče nemusí být kožené.

Zápasy věkové kategorie pod 13 let se musí hrát s míči určenými pro děti a míče nemusí být kožené.

Použití míčů je stanoveno propozicemi dané soutěže.

## Část 3. Výstroj

### Článek 1. Povinná výstroj

Barvy dresů soupeřů musí být vzájemně odlišné. Pokud mají týmy podobné dresy, tak domácí rozhodnou, který tým se musí převléknout.

Požadavky na barevnost výstroje jsou určeny Soutěžním řádem, resp. propozicemi soutěže.

a. Dresy. Všichni hráči jednoho týmu musí mít dresy jednotné barvy, střihu a designu. Dresy musí být v kraťasech. Dresy musí mít na zádech arabská čísla alespoň 15 cm velká. Jednotliví hráči musí mít různá celá čísla v rozmezí 0 až 99. Na dresech nesmí být nic přelepeno, převázáno apod.

Jednotliví hráči musí mít různá celá čísla v rozmezí 1 až 99.

b. Kraťasy. Všichni hráči jednoho týmu musí mít kraťasy (nebo kalhoty) jednotné barvy, střihu a designu. Kraťasy musí být bez kapes a s výjimkou log, reklam a čísel musí být jednobarevné. Na kraťasech nesmí být nic přelepeno, převázáno apod. V sukních hrát nelze.

c. Hráči musí mít pevně uvázaný pásek s 2 stejnými lupacími flagy (typ, kde se úchyt flagu nasouvá na kuličku na pásku). Hráči musí neustále dbát na to, aby měli na každém boku jeden flag. Úchyty flagů musí mířit do stran a dolů. Flagy musí být jasně viditelné, musí volně viset a nesmí být nijak zakryté žádnou částí dresu nebo kraťasů. Všechny barvy použité na flagu musí být kontrastní k barvě kraťasů. Flagy ani úchyty nesmí být potřeny lepidlem nebo jakkoliv jinak upraveny. Hráči, kteří jakkoliv záměrně upraví své flagy, budou vyloučeni.

d. Pokud mají hráči v ústech chránič zubů, musí být vyrobený z neprůsvitného materiálu jiné než bílé barvy. Žádná část chrániče nesmí z úst vyčnívat o více než 1.25 centimetru. Použití chrániče zubů je silně doporučeno.

Výklad I.: Jeden nebo více hráčů na sobě má velmi volné kraťasy nebo sukni. - Řešení: Zakázaná výstroj. Takové kraťasy nejsou pro hru potřeba. Je zřejmé, že tím hráči chtějí získat výhodu. Pozn.: Pokud by si tým nedokázal zajistit jiné kraťasy, prohrál by kontumačně.

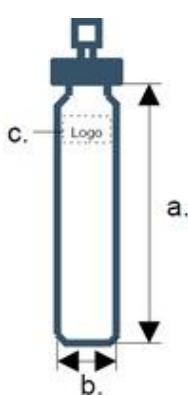
Výklad II.: Hráč má pásek s volně visícím dlouhým koncem. – Řešení: Zakázaná výstroj. Pevně uvázaný musí být celý pásek, včetně jakkoliv dlouhého konce.

Výklad III.: Hráč nemá dres zastrčený v kraťasech, ale visí mu volně přes pásek a zakrývá uchyty flagů. – Řešení: Zakázaná výstroj. Flagy musí být zcela nezakryté.

Výklad IV.: Tým má červené dresy, bílé kraťasy a duhové flagy. – Řešení: Dovolená výstroj. Flagy musí být kontrastní k barvě kraťasů, ne k barvě dresu.

## Článek 2. Vlastnosti flagů

Flagy a uchyty musí být vyrobeny ze stejného materiálu, musí být ve stejné barvě a nesmí mít ostré hrany. Uvedená rozmezí musí být splněna při teplotách od 0° do 30° C.



Flagy

a. Délka od úchyty: 38.1 až 40.6 cm.

b. Šířka: 4.6 až 5.1 cm.

c. Na flazích může být v horní čtvrtině jednobarevné logo o rozměrech maximálně 5.1×7.6 cm.

d. Tloušťka: 0.5 až 2.5 mm.

e. Hmotnost (bez úchyty): Minimálně 11 gramů.

f. Flag upěvněný v úchyty nesmí přetřhnout síla pod 300 Newtonů (odpovídá zatížení 30 kg).

Úchyt

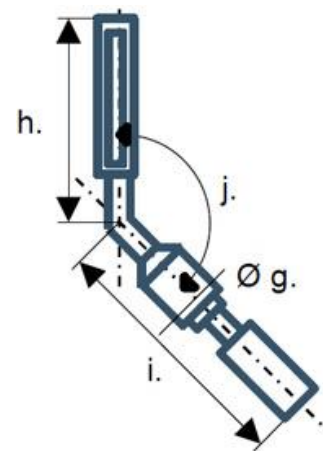
g. Vnější průměr: 1.8 až 2.5 cm.

h. Délka horní části (do ohybu) v ose: 3.6 až 4.1 cm.

i. Délka spodní části (od ohybu) v ose: 6.1 až 6.6 cm.

j. Úhel ohybu: 130 až 140 stupňů.

k. Síla nutná ke stržení: maximálně 100 Newtonů (odpovídá zatížení 10 kg) pro zápasy dospělých a maximálně 50 Newtonů (odpovídá zatížení 5 kg) pro zápasy ostatní věkové kategorie.



## Článek 3. Zakázaná výstroj

a. Boty s kolíky delšími než 1.25 centimetrů, vybroušenými do hrotů nebo jiných tvarů nebo vyrobenými z jakéhokoliv kovu.

b. Jakékoliv chrániče ramen, helmy nebo cokoliv na hlavě (čepice, kapuce, šátky, čelenky apod.).

Hráči mohou mít na hlavě pokrývky hlavy bez tvrdých částí.

c. Jakékoliv chrániče, které mohou ohrozit ostatní (například ostré kolenní ortézy).

d. Všechny typy brýlí a obroušek z tříštivého materiálu. Pozn.: Lze použít zvláštní brýle určené na sportování z umělých materiálů.

e. Šperky musí být sundané nebo zcela zakryté.



- f. Doplnky jako ručníky nebo ohřívače rukou.
- g. Cokoliv, co mění schopnost chytat (míč) nebo být chycen (soupeřem).
- h. Jakékoliv zařízení umožňující komunikovat s trenérem **nebo kýmkoliv jiným**.

#### **Článek 4. Prohlášení trenérů**

**Týmy** musí před zápasem předat refereemu soupisku a potvrdit, že všichni hráči mají povinnou výstroj a byli informováni, co představuje výstroj zakázanou.

Souhlas s textem v podobném duchu vyjadřuje prostřednictvím registračního systému **určený týmový zástupce**.

## Pravidlo 2. Definice

### Část 1. Hřiště

#### Článek 1. Prostor hřiště

Prostor hřiště je území (včetně prostoru nad ním) vymezené hřištěm a pásem 3 yardů (bezpečnostní zónou) okolo celého hřiště.

Bezpečnostní pás je 3 metry.

#### Článek 2. Hrací plocha

Hrací plocha je obdélník vymezený sidelines a goal lines.

#### Článek 3. Endzóny

Endzóny jsou obdélníky vymezené sidelines, goal lines a end lines. Endzóny jsou hluboké 10 yardů.

Endzóny jsou hluboké 9 metrů a lze je zkrátit až na 7 metrů.

#### Článek 4. Bezběhové zóny

Bezběhové zóny jsou 5 yardů hluboké obdélníky na obou koncích hrací plochy (před goal lines).

Bezběhové zóny jsou hluboké 4.5 metrů.

#### Článek 5. Goal line

Goal line je čára na konci hrací plochy, která spojuje obě sidelines a je částí svislé poloroviny, která odděluje hrací plochu od endzóny. Tato polorovina pokračuje i přes sidelines a její součástí jsou i pylony. Celá goal line je v endzóně. Týmová goal line je ta, kterou tým brání.

#### Článek 6. Půlící čára

Uprostřed hřiště je půlící čára. Line-to-gain pro získání nové série je uprostřed hřiště, tzn. uprostřed půlící čáry.

#### Článek 7. Uvnitř hřiště, v autu

Území ohraničené sidelines a endlines je uvnitř hřiště. Cokoliv jiné (včetně samotných sidelines a endlines) je v autu.

#### Článek 8. Týmová zóna

Týmové zóny jsou vně bezpečnostních zón (3 yardy od sideline). Na délku jsou týmové zóny vymezené 5yardovými čarami a jejich hloubka je 5 yardů. **Pokud by nebylo možné dodržet bezpečnostní zóny, lze týmové zóny přesunout jinam.**

**Pokud jsou týmové zóny na stejné straně hřiště nebo jsou přesunuty jinam, musí být s oběma týmy zacházeno stejně. Zóny musí být podobně velké, musí**

být blízko hřiště a musí být alespoň 10 yardů od sebe. Pokud jsou týmové zóny na nestandardním místě, má tým možnost poslat jednoho trenéra do obdélníku mezi sideline, hranicí bezpečnostní zóny a 5yardovými čarami (tento prostor není sdílený oběma trenéry; trenéři jsou každý na jedné straně).

Používání elektronických přístrojů (headsety, kamery, mobily apod.) je v týmové zóně dovoleno.

Týmové zóny jsou částečně uvnitř bezpečnostních zón. Hranice týmových zón bližší k hřišti jsou 1 metr od sideline a hloubka týmových zón je minimálně 2 metry, maximálně 5 metrů.

V případě nedostatečného prostoru, kdy bezpečnostní zóna mezi dvěma hřišti vyznačenými vedle sebe nemůže být alespoň 8 metrů, musí být týmové zóny na stejné straně hřiště. V takovém případě jsou týmové zóny mezi 5yardovými čarami a půlící čarou a jeden trenér týmu se smí pohybovat i v týmové zóně soupeře.

Pozn.: Tímto nejsou nijak dotčeny požadavky na rozměry popsané v kapitole Rozměry hřiště (v textu před pravidlem 1).

## **Část 2. Pojmenování týmů a hráčů**

### **Článek 1. Útok a obrana**

Útok je tým, který v dané akci rozehrává. Obrana je jejich soupeř.

Snapper, runner a receiver jsou hráči útoku. Blitzař, rusher a obránce jsou hráči obrany.

### **Článek 2. Snapper**

Snapper je hráč útoku, který snapuje míč.

### **Článek 3. Quarterback**

Quarterback je hráč útoku, který jako první získá kontrolu nad míčem poté, co je míč snapnut. Quarterback je také první runnerem.

### **Článek 4. Passer**

Passer je hráč útoku házící povolenou přihrávkou.

### **Článek 5. Runner**

Runner je hráč v držení míče.

### **Článek 6. Blitzař**

Obránce, který je v okamžiku snapu všemi částmi svého těla víc než 7 yardů od scrimmage line, může sám sebe zvednutím jedné ruky jasně nad hlavu a jejím podržením nad hlavou alespoň po celou poslední sekundu před snapem, označit jako blitzaře. Tímto blitzař získá přednost pohybu. Protože nahání runnera, je přednost pohybu blitzaře nadřazena obecné přednosti pohybu útoku.

Pokud chce blitzář využít přednost pohybu, musí se ihned po snapu, sprintem a nejkratší cestou rozběhnout směrem k místu, kde quarterback chytil snap. Pokud se blitzář rozběhne se zpožděním, pomalu, jinam nebo během běhu k původnímu cíli změni směr nebo prostě směrem ke quarterbackovi neběží, tak ztrácí přednost pohybu, nicméně stále se do hry může zapojit stejně jako jakýkoliv jiný obránce.

*Je-li blitzář donucen změnit směr svého pohybu kvůli faulu (cloně) útoku, tak svoji přednost pohybu neztrácí.*

Obránce, který dovořeným způsobem přeběhne scrimmage line aniž by se předem ohlásil, je rusher.

### **Článek 7. Aut**

Hráč je v autu, pokud se jakoukoliv částí těla dotýká čehokoliv v autu, vyjma jiného hráče nebo rozhodčího. Míč, který není v držení hráče, je v autu, pokud se dotkne čehokoliv v autu.

### **Článek 8. Vyloučený hráč**

Vyloučený hráč je hráč, který by označen za nezpůsobilého účasti ve zbývající části zápasu.

### **Článek 9. Domácí tým**

Na turnajích nebo v případě, že ani jeden tým není pořadatelem zápasu, je domácím týmem ten, který je v rozpisu zápasů uvedený jako první. Tým uvedený jako druhý jsou hosté.

## ***Část 3. Down, scrimmage, akce***

### **Článek 1. Down**

Down je základní jednotka zápasu, která začíná povoleným snapem a končí v momentě, kdy skončí akce. Jde o ekvivalent pojmu během akce. Mezi downy je ekvivalent pojmů po skončení akce, resp. před rozehráním akce.

### **Článek 2. Scrimmage line**

Oba týmy mají vlastní scrimmage line. Jde o yard line, která je součástí svislé poloroviny procházející špičkou míče, která je blíže ke goal line týmu.

Hráč protnul scrimmage line, pokud se jakoukoliv částí svého těla dostal za scrimmage line svého týmu.

### **Článek 3. Házecí akce**

Házecí akce je interval mezi snapem a okamžikem, kdy je povolená přihrávka dopředu chycená před scrimmage line útoku, nechycená, interceptnutá nebo dotknutá obranou.

## **Článek 4. Běhová akce**

Běhová akce je jakákoliv akce nespĺňující podmínky házecí akce. Příhrávky chycené za scrimmage line jsou dovolené a jsou rovněž běhovou akcí.

### ***Část 4. Míč ve hře a ze hry***

#### **Článek 1. Míč ve hře**

Míč je ve hře během akce. Příhrávka, která se dosud nedotkla země, je letící míč ve hře.

#### **Článek 2. Míč ze hry**

Míč je ze hry po přerušení akce, resp. před rozehráním akce.

#### **Článek 3. Ready for play**

Míč je ready for play (míč je připraven ke hře), když je položen na zem a rozhodčí zapíská.

### ***Část 5. Dopředu, před a forward progress***

#### **Článek 1. Dopředu a před**

Dopředu nebo před/přes se posuzuje vždy z pohledu týmu a znamená směrem nebo blíže k soupeřově end line. Opačnými výrazy jsou dozadu nebo za. Při určení, která pozice bude před a který za, bylo pro snadnější zapamatování užito principu, že výraz před je z pohledu daného srovnání tam, kam by mířil směr dopředu. Výraz za je pak ve směru dozadu.

#### **Článek 2. Forward progress**

Forward progress je výraz, který určuje místo ukončení postupu runnera s míčem nebo receivera ve vzduchu, resp. polohu míče v okamžiku, kdy byla akce ukončena mezi endlines (místo konce akce).

### ***Část 6. Místa***

#### **Článek 1. Místo penalizace**

Místo penalizace je tam, odkud se odměřují penalizace faulů.

#### **Článek 2. Místo konce akce**

Místo konce akce je tam, kde byl míč v okamžiku skončení akce.

### **Článek 3. Místo faulu**

Místo faulu je tam, kde došlo k faulu. Došlo-li k faulu v autu, posouvá se místo faulu po příslušné yard line na side line. Došlo-li k faulu za (i prodlouženou) goal line, je místo faulu v endzóně.

### **Článek 4. Místo autu**

Místo autu je tam, kde byl míč v okamžiku skončení akce skončené pro míč v autu.

## ***Část 7. Faul, penalizace, violation***

### **Článek 1. Faul**

Faul je porušení pravidel, za které je pravidly předepsaná penalizace. Hrubý faul je porušení pravidel, které soupeře vystavuje riziku zranění.

### **Článek 2. Penalizace**

Penalizace je pravidlem daný trest proti týmu, který se dopustil faulu a může mít jednu nebo více z následujících forem: ztráta vzdálenosti, ztráta downu, automatický první down nebo vyloučení.

### **Článek 3. Violation**

Violation je porušení pravidel, za které není pravidly předepsaná penalizace. Neruší se vzájemně s faulem.

### **Článek 4. Ztráta downu**

Ztráta downu je zkrácení spojení „ztráta práva na opakování downu“.

Ztráta downu je součástí penalizace pouze v případě, že se faulu dopustí útok před změnou držení míče.

### **Článek 5. Automatický první down**

Automatický první down je zkrácení spojení „přiřknutí nové série útoku“.

Automatický první down je součástí penalizace pouze v případě, že se faulu dopustí obrana před změnou držení míče.

## ***Část 8. Shift a motion***

### **Článek 1. Shift**

Shift je současná změna místa nebo polohy dvou nebo více hráčů útoku mezi ready for play a snapem. Shift končí až v momentě, kdy se tito hráči zastaví a nehybně stojí alespoň 1 sekundu.

## **Článek 2. Motion**

Motion je změna místa nebo polohy jednoho hráče útoku mezi koncem shiftu a snapem.

## **Část 9. Předání míče**

### **Článek 1. Předávka**

Předávka je úspěšné přenesení držení míče mezi spoluhráči, aniž by při tom byl míč hozen. Naznačená předávka je jakýkoliv pohyb runnera, který rukama směrem k poblíž postavenému spoluhráči naznačuje předání míče.

uvěřitelně vypadající náznak předání míče spoluhráči. Naznačená přihrávka není naznačená předávka. Naznačení předávka není ani otočení runnera směrem ke spoluhráči, aniž by u toho pohnul rukama.

### **Článek 2. Přihrávka**

Přihrávka je cokoliv, při čemž hráč cíleně odhodí míč jakýmkoliv směrem nebo jej upustí na zem. Nutnou podmínkou přihrávky je úsek, při kterém nikdo nemá míč v držení. Přihrávka začíná v momentě odhození míče během pohybu ruky nebo paže, zatímco má hráče míč pevně pod kontrolou. Přihrávka je přihrávkou, dokud není chycená hráčem nebo neskončí akce.

### **Článek 3. Fumble**

Fumble je cokoliv jiného než přihrávka nebo úspěšné předání míče, znamenající pro hráče ztrátu držení míče. Fumblovat může výhradně hráč, který předtím byl v držení míče.

### **Článek 4. Držení míče**

Držení míče znamená pevně držet nebo mít pod kontrolou míč během akce. Změna týmového držení míče nastane, pokud držení míče získá soupeř.

### **Článek 5. Odbití**

Odbití je záměrná změna směru míče nebo záměrný úder do něj rukou nebo paží.

### **Článek 6. Kopnutí**

Kopnutí je záměrná změna směru míče nebo záměrný úder do něj nohou od kolene níže. Kopnutí je zakázané.

## **Část 10. Přihrávky**

### **Článek 1. Přihrávka dopředu a přihrávka dozadu**

Míč hozený takovým směrem, že místo, kde se míč poprvé dotkne čehokoliv dalšího, je před místem, odkud byl míč odhozen, je přihrávka dopředu. Ostatní

přihrávky jsou dozadu, a to i v případě, že jsou hozené do strany (rovnoběžně se scrimmage line).

Snap se poté, co snapper uvolní míč, stává přihrávkou dozadu. Pokud snapper ztratí kontrolu nad míčem během provádění snapu, jde o zakázaný snap.

## **Článek 2. Protne scrimmage line**

Povolená přihrávka dopředu protne scrimmage line, je-li místo, kde se poprvé dotkne čehokoliv dalšího v hřišti před scrimmage line.

## **Článek 3. Chycení a interception**

Chycení je proces získání a udržení pevné kontroly nad letícím míčem. Interception je chycení soupeřovy přihrávky nebo fumbly. Hráč, který vyskočí, aby chytil míč, musí mít pro přiznání chycení v okamžiku dopadu jakoukoliv částí těla zpět do hřiště míč pevně pod kontrolou, a poté po dopadu udržet úplnou a souvislou kontrolu nad míčem. Pokud hráč ztratí kontrolu nad míčem a míč se země dotkne dříve, než je proces chycení ukončen, tak hráč míč nechytí.

## **Článek 4. Sack**

Sack je získání flagu (stržení flagu) quarterbacka, který je v držení míče a je za scrimmage line. Hráč je v držení míče, dokud míč není zcela odhozen.

# ***Část 11. Držení, clona, kontakt a vrážení***

## **Článek 1. Držení**

Držení je uchopení soupeře nebo jeho výstroje, jeho okamžité neuvolnění a ovlivnění soupeře.

## **Článek 2. Clona**

Clona je omezení soupeřů stavěním se jim do cesty, aniž by při tom došlo ke kontaktu. Hráč pohybující se bez přednosti pohybu se dopustí clony, pokud omezí soupeře běžícího si pro pass, v pohybu k runnerovi nebo pokud omezí povoleného blitzaře. V klidu stojící hráč (s předností místa) se clony nedopustí, i když omezuje soupeře.

## **Článek 3. Kontakt**

Kontakt je dotknutí se soupeře, která má nějaký vliv. Dotknutí se, které na nic nemá vliv, kontaktem není.

## **Článek 4. Vrážení**

Vrážení je vyhlédnutí si soupeře a následný kontakt s ním nebo záměrné vběhnutí do soupeře, bez ohledu na přednost pohybu.



Vrážení jako jakýkoliv záměrný a vyhnutelný kontakt **se soupeřem** za použití nepřiměřené síly, klidně i při pokusu o stržení flagu nebo při bránění přihrávky. Vrážení je rovněž vytržení míče runnerovi nebo snaha mu míč vyrazit.

## **Část 12. Stržení flagu, bránění flagu, výskok, podřep, otočka a předklon**

### **Článek 1. Stržení flagu**

Stržení flagu znamená rukou nebo rukama připravit soupeře o flag (nebo flagy). **Bránící hráč má právo pohybovat se k runnerovi a jít mu po flazích.**

### **Článek 2. Bránění flagu**

Bránění flagu nastane, pokud runner

- a. Jakoukoliv částí těla (rukou, paží nebo nohou) nebo míčem zakryje flag, ve snaze vyhnout se stržení flagu.
- b. **Mává před pokusem o stržení flagu rukou pod boky před flagem.**
- c. Natáhne ruku (ať volnou nebo s míčem) směrem k soupeři s cílem znesnadnit mu přístup ke flagu.

### **Článek 3. Výskok**

Výskok je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že se odrazí od země a tím flagy dostane výrazně výše oproti obvyklému běhu. Výskok je typ bránění flagu a je zakázaný.

### **Článek 4. Podřep**

Podřep je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že se silněji ohne v kolenou a tím flagy dostane výrazně níže oproti obvyklému běhu. Podřep je dovolený.

### **Článek 5. Otočka**

Otočka je pokus runnera vyhnout se stržení flagu tím, že se otočí kolem své svislé osy. Otočka je povolena, pokud se při ní flagy nedostanou výrazně výše oproti obvyklému běhu. Otočka v kombinaci s podřepem je dovolena. Otočka v kombinaci s výskokem **nebo předklonem** je zakázaná.

### **Článek 6. Předklon**

Předklon je pokus runnera vyhnout se stržení flagu **nebo stržení flagu ztížit** tím, že v pase nakloní svůj trup dopředu. Je přitom nepodstatné, zdali přitom provede výskok, podřep nebo otočku. Předklon je typ bránění flagu a je zakázaný.

## ***Část 13. Přednost místa a přednost pohybu***

### **Článek 1. Přednost místa**

Přednost místa má nepohybující se hráč zaujímající obvyklý hráčský postoj a neměící svoji pozici pohyby do stran. Natažení se do výšky nebo i výskok kvůli házení, chytání nebo stržení flagu neznamena, že dříve získaná přednost místa byla ztracena.

Při posuzování, kdo se dopustil faulu, má přednost místa přednost před předností pohybu.

### **Článek 2. Přednost pohybu**

Přednost pohybu má hráč, který se obvyklým hráčským způsobem začal pohybovat určitým, neměícím se směrem.

Při posuzování, kdo se dopustil faulu, má hráč s předností pohybu přednost před ostatními hráči vyjma těch, kteří mají přednost místa.

## Pravidlo 3. Měření času

### Část 1. Začátek poločasů

#### Článek 1. První poločas

Oba týmy musí před začátkem zápasu refereemu představit nejvýše 2 své trenéry a nejvýše 2 své kapitány.

3 minuty před plánovaným začátkem zápasu provede referee za účasti kapitánů obou týmů los. Volbu má při losu kapitán hostů.

Vítěz losu si zvolí, zdali chce snapem ze svojí 5yardové čáry rozehrát první, nebo druhý poločas. Druhý tým si vybere, kterou stranu bude bránit.

#### Článek 2. Druhý poločas

V druhém poločase si týmy prohodí strany. Jako první bude ze svojí 5yardové čáry rozehrávat tým, který v prvním poločase jako první nerozehrával.

#### Článek 3. Prodloužení

Je-li skóre zápasu po skončení druhého poločasu nerozhodné a pravidla soutěže určují, že zápas nesmí skončit remízou, platí následující.

a. Po dvouminutové přestávce provede referee los obdobným způsobem jako na začátku zápasu. Vítěz losu si zvolí, zdali chce v každém prodloužení začít útočit, nebo bránit. Druhý tým vybere, na které půlce hřiště prodloužení proběhne.

b. V prodloužení nejsou k dispozici žádné týmové timeouty.

c. V prvním prodloužení mají oba týmy postupně k dispozici jeden drive, který rozehrají snapem z půlící čáry. Výjimkou je případ, kdy v prvním drivu skóruje obrana (vyjma skórování při touchdownovém potvrzení). V takovém případě je prodloužení u konce.

d. Drive týmu pokračuje, dokud tým neskóruje (včetně 1bodového nebo 2bodového prodloužení) nebo dokud nepromění čtvrtý down. Po změně držení míče (turnoveru) akce pokračuje, ale drive útoku je po skončení akce ukončen. Toto platí i v případě dvojí změny držení míče, tzn. i v případě, že na konci akce bude v držení míče opět útok.

e. Je-li skóre po skončení prvního prodloužení (tzn. po drivech obou týmů včetně touchdownových potvrzení) stále nerozhodné, mají v dalších prodlouženích oba týmy k dispozici postupně vždy jen jednu akci, pro kterou platí pravidla pro 1bodové touchdownové potvrzení z 5 yardů. Zápas skončí, pokud již po některém prodloužení není skóre vyrovnané nebo pokud obrana skóruje z první akce daného prodloužení.

f. Vítězem zápasu se stane tým, který má na konci prodloužení více bodů.

## Článek 4. Kritéria pro určení pořadí soutěže

Při shodném poměru vítězství ku počtu odehraných zápasů (dále jen poměr) rozhodují o pořadí mezi dvěma nebo více týmy následující kritéria v uvedeném pořadí:

1. Lepší poměr ze vzájemných zápasů (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).
2. Lepší rozdíl skóre ze vzájemných zápasů (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).
3. Více naskórovaných bodů ve vzájemných zápasech (pokud spolu vzájemně hrály všechny týmy).
4. Lepší rozdíl skóre celkově.
5. Více naskórovaných bodů celkově.
6. Los.

Pořadí týmů je určeno podle kritérií daných Soutěžním řádem, případně propozicemi soutěže.

## Část 2. Hrací čas

### Článek 1. Délka zápasu a přestávky

Celkový hrací čas je 40 minut a je rozdělen do 2 poločasů po 20 minutách. Mezi poločasy je 2minutová přestávka.

### Článek 2. Nastavení poločasu

Dojde-li během akce, při které vyprší čas poločasu, k faulu, jehož penalizace je soupeřem přijata (a její součástí není ztráta downu), nebo ke vzájemně rušícím se faulům, nastaví referee poločas o dodatečný down. Pro tento dodatečný down platí stejná zásada.

Poločas končí až po skončení akce, během které uplynul hrací čas poločasu, resp. po signálu refereeho, kterým poločas ukončí. [S14]

### Článek 3. Měření času

Hrací čas a čas k rozehrání se měří na stopkách některého z rozhodčích přímo na hřišti nebo prostřednictvím viditelné časomíry obsluhované časoměřičem, který podléhá příslušnému rozhodčímu.

### Článek 4. Spouštění času

Články 4 až 6 jsou v plné míře nahrazeny články 7 až 10, které jsou českých specifikem.

Po zastavení hracího času v souladu s pravidly, se hrací čas spouští v okamžiku následujícího snapu.

Výjimky: Dá-li pokyn k zastavení hracího času referee a jde o jediný důvod zastavení času, spouští se hrací čas na signál ready for play.

Výjimky: Hrací čas se spouští na signál ready for play, dal-li pokyn k zastavení hracího času referee a šlo o jediný důvod zastavení času **nebo po faulu, jehož cílem byla úspora času.**

Výklad I.: V posledních dvou minutách poločasu byl hrací čas zastaven kvůli získání prvního downu. - Řešení: Hrací čas se znovuspustí v okamžiku následujícího snapu.

Výklad II.: Přihrávka nebyla chycena a míč se vyšel ven ze hřiště, aniž by jej některý z hráčů podal rozhodčím nebo na místo rozehrání. - Řešení: Referee dá pokyn k zastavení času a čas se znovuspustí na signál ready for play.

Výklad III.: Tým v útoku je 4 minuty před koncem zápasu v těsném vedení a záměrně nechá několikrát za sebou vypršet čas na rozehrání a dopustí se zdržování hry, aby ukrojil ze zbývajících času. – Řešení: Hrací čas bude zastaven a znovuspouštěn bude v okamžiku následujícího snapu.

Výklad IV.: Do konce zápasu zbývají necelé dvě minuty, útok těsně prohrává. Hráč útoku před neutrální zónou hodí ve snaze uspořit čas míč do autu, na zem nebo spoluhráči. – Řešení: Zakázaná přihrávka, ztráta pěti yardů z místa faulu a ztráta downu. Referee nechá hrací čas spustit na signál ready for play.

## Článek 5. Zastavování času

Hrací čas se zastaví po skončení poločasů, kvůli týmovému timeoutu, kvůli zranění a po pokynu refereeho k zastavení času.

Během posledních dvou minut obou poločasů se hrací čas zastaví:

1. Po přiřknutí prvního downu a po změně týmového držení míče.
2. Kvůli provedení penalizaci.
3. Po vyběhnutí runnera do autu nebo když se do autu dostane míč.
4. Když přihrávka nebo fumble (dopředu nebo dozadu) dopadne na zem.
5. Když se spoluhráč fumblujícího hráče dotkne míče.
6. Po skórování a během a po následném touchdownovém potvrzení.
7. Po vyhlášení timeoutu.

Hrací čas neběží během nastavení poločasu a během prodloužení.

## Článek 6. Mercy rule

Je-li rozdíl ve skóre v okamžiku **upozornění na blížící se konec poločasu** alespoň 30 bodů, hrací čas se z důvodů, pro které by se jinak v posledních 2 minutách zastavoval, zastavovat nebude. Referee týmům současně s **upozorněním na blížící se konec poločasu** oznámí, že čas se po zbytek poločasu nebude zastavovat a bude uplatněno pravidlo mercy rule.

Způsob zastavování času (podle článku 5, nebo podle článku 6) oznámený současně s **upozorněním na blížící se konec poločasu** poté platí až do konce poločasu, i kdyby se rozdíl ve skóre vrátil pod hranici 30 bodů nebo se naopak dostal na(d) ni.

Výklad I.: Zápas je již rozhodnutý (v momentě oznámení refereeho je rozdíl ve skóre více než 30 bodů), čas běží, zbývá 1 minuta a zraněný hráč není schopný opustit hřiště. –

Řešení: Čas se zastaví kvůli zranění a znovu se spustí při snap. Pozn.: Totéž platí po týmovém timeoutu.

Výklad II.: Zápas je již rozhodnutý (v momentě oznámení refereeho je rozdíl ve skóre více než 30 bodů), čas běží, zbývá 1 minuta a jeden z týmů se dopustí faulu. – Řešení: Čas se kvůli faulu nezastaví.

## Článek 7. Standardní zastavování hracího času

Články 7 až 10 jsou českých specifikem a v plné míře nahrazují články 5 a 6.

Standardními důvody pro zastavení hracího času jsou:

1. Týmový timeout;
2. Zranění;
3. Upozornění na blížící se konec poločasu;
4. Pokyn refereeho k zastavení času.

Ze standardních důvodů se hrací čas zastavuje po celý zápas.

## Článek 8. Zvláštní zastavování hracího času

Zvláštními důvody pro zastavení hracího času jsou:

1. Útok získá novou sérii;
2. Změna týmového držení míče;
3. Provedení penalizaci;
4. Vyběhnutí runnera do autu;
5. Míč se dostane do autu;
6. Přihrávka nebo fumble dopadne na zem;
7. Spoluhráč fumbujícího hráče se dotkne míče;
8. Touchdown;
9. Safety.

Ze zvláštních důvodů se hrací čas zastavuje pouze za těchto podmínek:

1. Při vyhlášení blížícího se konce poločasu byl rozdíl ve skóre 0-16 bodů; a
2. Od vyhlášení blížícího se konce poločasu nevzrostl rozdíl ve skóre nad 16 bodů; a
3. Aktuální rozdíl ve skóre je 0-16 bodů.

## Článek 9. Spouštění hracího času po touchdownu

Po touchdownu, který byl zvláštním důvodem pro zastavení hracího času, případně po kterém referee upozornil na blížící se konec poločasu, se hrací čas spouští takto:

1. Na signál ready for play před touchdownovým potvrzením, pokud je aktuální rozdíl ve skóre alespoň 17 bodů;
2. Na signál ready for play před snapem následujícím po touchdownovém potvrzení, pokud je aktuální rozdíl ve skóre 0-16 bodů (v takovém případě tedy hrací čas před a během touchdownového potvrzení neběží).

## Článek 10. Spouštění hracího času v ostatních případech

V okamžiku snapu se hrací čas, bez ohledu na případné další důvody předchozího zastavení, spouští:

1. Na začátku poločasu;
2. Po týmovém timeoutu;
3. Po provedení penalizace, které bylo zvláštním důvodem pro zastavení hracího času, a nefaulující tým zvolí spuštění hracího času v okamžiku snapu. Po jakémkoliv jiném zastavení hracího času, ať standardním nebo zvláštním, se hrací čas spouští na signál ready for play.

Během nastavení poločasu a během prodloužení hrací čas neběží.

Výklad I.: Rozdíl ve skóre je 25 bodů, čas běží, do konce druhého poločasu zbývá 1 minuta a zraněný hráč není schopný opustit hřiště. – Řešení: Čas se zastaví kvůli zranění a znovu se spustí na signál ready for play. Pozn.: Pokud by referee usoudil, že zranění je vážné a zdravotní péče o hráče přímo na hřišti zabere delší čas (v řádu minut), může v takové situaci zápas ukončit.

Výklad II.: Rozdíl ve skóre je 25 bodů, čas běží, do konce druhého poločasu zbývá 1 minuta a jeden z týmů se dopustí faulu. – Řešení: Čas se kvůli faulu nezastaví.

Výklad III.: Referee v čase 2:00 za stavu 35:14 upozorní na blížící se konec druhého poločasu. – Řešení: Ať se ve zbytku zápasu stane cokoli, zvláštní zastavování hracího času platit nebude.

Výklad IV.: Referee v čase 2:00 vyhlásí blížící se konec druhého poločasu za stavu 28:14. – Řešení: Zvláštní zastavování hracího času bude platit, dokud rozdíl ve skóre nevzroste nad 16 bodů.

Výklad V.: Stav zápasu je v druhém poločase 14:33 a útok rozehrál akci v čase 2:02, která v čase 1:57 skončila touchdownem a snížením na 20:33. – Řešení: Referee zastaví hrací čas, aby upozornil na blížící se konec poločasu. Během touchdownového potvrzení hrací čas nepoběží a bude spuštěn až na signál ready for play před snapem po potvrzení. Dokud bude rozdíl ve skóre nižší než 17 bodů, tak se hrací čas bude zastavovat i ze zvláštních důvodů.

Výklad VI.: Stav zápasu je v druhém poločase 12:35 a útok rozehrál akci v čase 2:02, která v čase 1:57 skončila touchdownem a snížením na 18:35. – Řešení: Referee zastaví hrací čas, aby upozornil na blížící se konec poločasu. Protože je aktuální rozdíl ve skóre 17 bodů, bude hrací čas spuštěn na signál ready for play před touchdownovým potvrzením a bez ohledu na výsledek tohoto touchdownového potvrzení nebo jakéhokoliv skórování ve zbytku zápasu se hrací čas nebude zastavovat ze zvláštních důvodů.

Výklad VII.: Stav zápasu je v druhém poločase 28:18 a útok rozehrál akci v čase 2:02, která v čase 1:57 skončila touchdownem a zvýšením na 34:18. Útok následně touchdown nepotvrdil. – Referee zastaví hrací čas, aby upozornil na blížící se konec poločasu. Během touchdownového potvrzení hrací čas nepoběží a bude spuštěn až na signál ready for play před snapem po potvrzení. Dokud bude rozdíl ve skóre nižší než 17 bodů, tak se hrací čas bude zastavovat i ze zvláštních důvodů.

Výklad VIII.: Stav zápasu je v druhém poločase 28:18 a útok rozehrál akci v čase 2:02, která v čase 1:57 skončila touchdownem a zvýšením na 34:18. Útok následně touchdown potvrdil za 1 bod. – Referee zastaví hrací čas, aby upozornil na blížící se konec poločasu. Během touchdownového potvrzení hrací čas nepoběží a bude spuštěn až

na signál ready for play před snapem po potvrzení. Protože je po touchdownovém potvrzení rozdíl ve skóre 17 bodů nebude se ve zbytku zápasu hrací čas zastavovat ze zvláštních důvodů, a to ani kdyby prohrávající tým snížil na 35:24.

## Část 3. Timeouty

### Článek 1. Zastavení času

Přerušil-li referee z nějakého důvodu zápas, zastaví hrací čas. Čas se zastavuje buď pro týmové timeouty, nebo po rozhodnutí rozhodčích o zastavení času. [S3]

Referee rozhodne o zastavení času, pokud diskuse o rozhodnutí na hřišti nebo o jiné okolnosti trvá příliš dlouho.

### Článek 2. Týmové timeouty

Rozhodčí vyhlásí týmový timeout na vyžádání týmu. O týmový timeout mohou mezi downy požádat oba trenéři a všichni hráči (v hřišti).

Oba týmy mají po 2 timeoutech v obou poločasech. Nevyužité timeouty se nepřevádějí.

### Článek 3. Zastavení času kvůli zranění

Dojde-li ke zranění, rozhodčí zastaví čas a zraněný hráč musí vystřídat. Do hry se takový hráč smí vrátit až po vynechání alespoň jednoho downu.

### Článek 4. Délka timeoutu

Týmový timeout trvá 60 sekund.

Referee může týmový timeout zkrátit, pokud s tím souhlasí oba týmy.

V ostatních případech se hrací čas zastavuje pouze na dobu, kterou referee posoudí jako nezbytnou pro naplnění účelu, pro jaký byl čas zastaven.

Referee upozorní oba týmy na skončení týmového timeoutu nebo jiného zastavení hracího času a o 5 sekund později dá signál ready for play.

Výklad I.: Do konce zápasu zbývá 12 sekund, útok chytí přihrávku na 4 yardech a vezme si timeout, když zbývá 6 sekund. Kapitán útoku sdělí refereemu, že nechtějí využít celou délku timeoutu, ale chtějí hned pokračovat. – Řešení: Referee se zeptá kapitána obrany, jestli jsou OK s tím, že by se pokračovalo hned. Pokud ano, oznámí týmům, že timeout skončil a o 5 sekund později dá signál ready for play. Pozn.: Pokud by kapitán obrany nesouhlasil, bude timeout trvat celých 60 sekund.

### Článek 5. Upozornění na blížící se konec poločasu

Referee v momentě, kdy do konce poločasu zbývají 2 minuty nebo méně, upozorní na to tuto skutečnost trenéry. Učiní tak mezi akcemi, případně po skončení akce. Kvůli upozornění na blížící se konec poločasu referee zastaví hrací čas.

Pokud v čase 1:00 na konci prvního poločasu, resp. 2:00 na konci druhého poločasu hrací čas běží a neprobíhá akce, referee zastaví hrací čas a upozorní na blížící se



konec poločasu. Pokud v čase 1:00, resp. 2:00 probíhá akce, tak referee hrací čas zastaví po skončení probíhající akce a poté upozorní na blížící se konec poločasu, včetně oznámení přesně zbývajících hracího času.

Výklad I.: Po skončení předcházející akce doplyne hrací čas ke 2 minutám dřív, než referee stihne dát signál ready for play. - Řešení: Rozhodčí měří hrací čas jej zastaví na 2 minutách a referee týmům sdělí, kolik zbývá do konce poločasu. Hrací čas bude spuštěn na **signál ready for play**. Pozn.: Stejně by se postupovalo i v případě, že by signál ready for play již dán byl, ale útok by nerozehrál dřív, než by se čas dostal na 2 minuty.

Výklad II.: Skončila akce a z hracího času zbývají méně než 2 minuty. - Řešení: Rozhodčí měří hrací čas jej ihned zastaví a a referee týmům sdělí přesný čas, který zbývá do konce poločasu. Hrací čas bude spuštěn na **signál ready for play**.

## Pravidlo 4. Akce, přerušená hra

### Část 1. Rozehrání, ukončení akce

#### Článek 1. Rozehrání

Všechny downy se rozehrávají vždy snapem zprostředka yardové čáry, na které skončila předchozí akce nebo na kterou byl míč umístěn po penalizaci faulu.

Akce začíná v momentě začátku povoleného snapu, kterému předcházela signál ready for play. Není-li snap proveden povoleným způsobem nebo nedal-li referee signál ready for play, případný snap akci nezahájí a hra zůstane i nadále přerušena.

Nastane-li faul před snapem (zdržování hry, postavení útoku před scrimmage line, false start, rušení útoku, zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzařem) zůstává hra přerušena.

#### Článek 2. Ukončení akce

Akce je dle pravidla ukončena a rozhodčí zapískají, když:

- a. Míč se dostane do autu.
- b. Runner vyběhne do autu.
- c. Jakákoliv část těla runnera, vyjma ruky nebo chodidla, se dotkne země. (Rukou se rozumí část paže od zápěstí ke konečkům prstů, chodidlem se rozumí noha pod kotníkem.)
- d. Runner naznačí zakleknutí.
- e. Příhrávka nebo fumble (dopředu nebo dozadu) dopadne na zem.
- f. Spoluhráč fumbujícího hráče se dotkne míče.
- g. Hráč s méně než 2 flagy je v držení míče.
- h. Hráč v držení míče nemá flagy ve své obvyklé pozici a hráč samotný je za tento stav zodpovědný.
- i. Nastane touchdown, touchback, safety nebo úspěšné touchdownové potvrzení.
- j. Nastane faul, který ukončuje akce (např. zakázaný kick nebo neodhození příhrávky).

Pokud rozhodčí zapíská nechtěně, je akce ukončena a tým v držení míče může rozehrávat v místě konce akce nebo opakovat down.

Výklad I.: Runner klopýtne a ve snaze udržet se na nohou se rukou opřel o zem, případně se o zem opřel v ruce držným míčem. Díky tomu nespadne a dál běží s míčem. – Řešení: Akce pokračuje, nenastala žádná s podmínek pro ukončení akce dle pravidla 4-1-2. Pozn.: Pokud by si hráč o zem míč vyrazil z ruky, šlo by u fumble a akce by byla ukončena (pravidlo 4-1-2-e).

Výklad II.: Receiver na začátku akce přijde o jeden ze svých flagů, ale běží si pro příhrávku, kterou i chytí. Než mu obránce zvládne strhnout druhý flag, tak s míčem uběhne

několik yardů. – Řešení: Přihrávka je chycená, nicméně v ten okamžik je akce současně ukončena (pravidlo 4-1-2-g). Yardy získané po chycení přihrávky jsou ignorovány, obránce hráči fakticky flag již vůbec strhávat nemusí. Pokud by přihrávku chytil hráč zcela bez flagu, tak by bylo řešení shodné. Pozn.: Nehraje roli, zdali receiver o flag přišel náhodou nebo po zakázaném stržení flagu. Akce skončí v okamžiku, kdy hráč, který nemá oba flagy, chytí přihrávku. Pokud si receiver stihne zvednout a zpátky připevnit flag ještě před chycením přihrávky, tak akce pokračuje.

## Pravidlo 5. Drive

### Část 1. Série downů

#### Článek 1. Přiřknutí série

Týmu, který má snapem rozehrát na začátku poločasu, po skórování (včetně touchdownového potvrzení), touchbacku, změně držení míče mezi týmy nebo v prodloužení, je přiřknuta série čtyř po sobě jdoucích scrimmage downů. [S8] Útok získá novou sérii, pokud:

a. Je po skončení akce v daném drivu poprvé v držení míče před půlící čarou. Dojde-li k situaci, kdy některá následující akce (nebo penalizace) vrátí útok zpět za půlící čáru a následně se útok během daného drivu dostane přes půlící čáru podruhé, tak útok novou sérii (nový první down) nezíská.

b. Přijatá penalizace faulu vyústí v první down nebo zaručuje první down.

Obrana získá novou sérii downů na vlastní 5yardové čáře poté, co útok svůj čtvrtý down nepromění v touchdown nebo v první down. Po interceptionu získá obrana novou sérii downů v místě konce akce.

Výklad I.: 2&M na A-8 (čti: druhý down a půlka, tzn. útok začal drive na svojí polovině hřiště a ještě nezískal první down, akce se rozehrávala z 8 yardů na polovině útoku), běh byl zastaven na půlící čáře. Míč byl po akci položen tak, že jeho špička dvěma centimetry překryla půlící čáru. - Řešení: Útok nezískal první down, protože půlka hřiště je přesně v ose půlící čáry. Kdyby míč půlící čáru překrýval sedmi centimetry, tak by to první down byl.

Výklad II.: 1&G na B-21 (čti: první down a gól, tzn. útok začal drive soupeřově polovině hřiště nebo už dokázal získat první down po soupeřově polovině a začal tam novou sérii downů, akce se rozehrávala z 21 yardů na polovině obrany), quarterback byl sacknutý na vlastní polovině hřiště. V další akci (rozehrané z vlastní poloviny hřiště) se útok přihrávkou posunul na soupeřovu polovinu hřiště. - Řešení: Po sacku následoval 2&G a po přihrávce 3&G, tzn. po sacku útok neměl možnost získat první down (novou sérii) a po přihrávce jej nezískal.

### Část 2. Down a držení míče po penalizaci

#### Článek 1. Faul před změnou držení míče

Dojde-li k přijetí penalizace faulu, který nastal během akce před změnou držení míče, náleží míč útoku a down se bude opakovat. Výjimkou jsou případy, kdy penalizace zahrnuje ztrátu downu, zaručuje první down nebo je míč po penalizaci před půlící čarou.

#### Článek 2. Faul po změně držení míče

Dojde-li k přijetí penalizace faulu, který nastal během akce po změně držení míče, náleží míč týmu v držení míče v okamžiku, kdy nastal faul. Po provedení penalizace bude následovat první down.

### **Článek 3. Odmítnutí penalizace**

Po odmítnutí penalizace následuje takový down, jako by k faulu vůbec nedošlo.

### **Článek 4. Faul po akci**

Dojde-li k faulu po akci, bude následovat takový down, jako by k faulu vůbec nedošlo. Výjimkou jsou případy, kdy penalizace zaručuje první down nebo vyústí v první down.

### **Článek 5. Fauly obou týmů**

Dojde-li během akce ke vzájemně se rušícím faulům, bude se opakovat předcházející down.

## Pravidlo 6. Kopy

### Část 1. Kopání

#### Článek 1. Zakázaný kop

Runner nesmí záměrně kopnout do míče. Jde o faul, který ukončuje akci.

**PENALIZACE:** 5 yardů z místa faulu a **ztráta downu**. [S19]

Výklad I.: 2&M na A-9. Quarterback se na A-4 zbavil míče odkopnutím (puntem). - Řešení: Zakázaný kop. Penalizace z místa faulu. Akce je kopnutím do míče ukončena, následovat bude 3&M na A-2. Pozn.: Kdyby šlo o 4&M, bude série útoku ukončena a bude následovat 1&M pro obranu na B-5.

Výklad II.: 2&M na A-9. Receiver ve snaze zabránit interceptionu kopne do letící přihrávky, kterou nikdo nechytí. - Řešení: Zakázané kopnutí do přihrávky (9-2-1-e). Následovat bude 2&M na A-4. Pozn.: Faulem by bylo i kopnutí do přihrávky obranou. Česká poznámka: uvedené řešení je v rozporu s pravidlem o půlení vzdálenosti, tzn. správné řešení by mělo být spíše 2&M na A-4.5. Rovněž je otázkou, zdali v této situaci nedává mnohem větší smysl penalizace odmítnout.

## Pravidlo 7. Snapy a přihrávky

### Část 1. Scrimmage

#### Článek 1. Míč ready for play

a. Je zakázáno rozehrát akci před signálem ready for play. [S1]

Pozn.: Pokud je akce rozehrává po signálu ready for play, ale dřív, než jsou na akci připraveni všichni rozhodčí, musí kterýkoliv rozhodčí okamžitě akci zastavit. Referee nařídí opakování downu, aniž by došlo k penalizaci. Referee musí dbát na to, aby signál ready for play dával až v momentě, kdy jsou všichni rozhodčí připraveni a na svých pozicích.

**PENALIZACE:** Hra zůstává přerušena, 5 yardů z místa konce akce. [S19]

b. Akce musí být rozehraná do 25 sekund od signálu refereeho ready for play.

**PENALIZACE:** Hra zůstává přerušena, 5 yardů z místa konce akce. [S21]

#### Článek 2. Snap

Jakmile se snapper dotkne míče, nesmí jej před snapem zvednout, pohnout s ním dopředu nebo jinak napodobit snap.

Před snapem musí delší osa míče svírat pravý úhel se scrimmage line.

Povolený snap je předání nebo přihrání na zemi ležícího míče rychlým a plynulým pohybem ruky nebo rukou směrem dozadu a ústící ve ztrátu držení míče. Míč při snapu nemusí být předán nebo prohozen mezi nohama.

**PENALIZACE:** Hra zůstává přerušena, 5 yardů z místa konce akce. [S19]

### Článek 3. Požadavky na útok

Nesmí stanoven žádný minimální počet hráčů na scrimmage line v okamžiku snapu.

a. Jakmile se snapper dotkne míče, musí být již všichni hráči útoku před rozehráním v hřišti a za svojí scrimmage line.

b. První i případné další shifty útoku **musí být ukončené před rozehráním**.

c. Hráči útoku se nesmí dopustit false startu nebo se udělat prudký pohyb, který napodobuje začátek akce.

**PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů z místa konce akce. [S19]**

Výklad I.: Útok se po ready for play postaví do formace (udělá první shift). Po 3 sekundách započte se změnou formace a ihned rozehraje. – Řešení: Zakázaný shift. Rozhodčí musí ihned zapískat.

d. V okamžiku snapu může být jeden hráč útoku v motionu, který ale nesmí být směrem dopředu. Pokud se v okamžiku snapu pohybují 2 nebo více hráčů, tak jde o zakázaný shift.

**PENALIZACE: 5 yardů ze scrimmage line. [S19]**

Výklad II.: Útok se po ready for play postaví do formace (udělá první shift). Po 3 sekundách započte receiver na pravé straně s motionem směrem ke quarterbackovi. Okolo quarterbacka udělá otočku a běží zpět k pravé sideline. V okamžiku rozehraní běží rovnoběžně se scrimmage line. – Řešení: Nejde o foul, jde o dovolený motion.

e. Quarterback nesmí běžet s míčem přes scrimmage line. Výjimkou je případ, kdy byl míč ve výhradním držení jiného hráče a vrátil se zpět quarterbackovi nebo se letícího míče dotkl obránce.

f. Rozehrává-li útok akci z 5yardové čáry soupeře nebo blíž k soupeřově endzóně, musí zahrát házecí akci. Faulem (zakázaným během) však není případ, kdy je za scrimmage line quarterbackovi nebo runnerovi stržen flag dřív, než mohla být házecí akce zahrána.

**PENALIZACE: 5 yardů ze scrimmage line a ztráta downu. [S19]**

Výklad III.: 2&M na A-24. Quarterback **byl přímo za centrem** a udělal krok dopředu a natáhl ruku s míčem přes půlicí čáru. Potom mu byl stržen flag. - Řešení: Útok první down nezískal, naopak se dopustil zakázaného běhu. Následovat bude 3&M na A-19. Poznámka: Totéž by nastalo v blízkosti goal line, kde by šlo navíc i o zakázaný běh v bezběhové zóně.

Výklad IV.: 2&M na A-19. Quarterback se obloukem dostal těsně před scrimmage line a tam mu byl stržen flag obráncem, který v okamžiku snapu byl méně než 7 yardů od scrimmage line. Quarterback poté odhodí přihrávku. - Řešení: Útok se dopustil zakázaného běhu, obrana se nedopustila offsidu. Když quarterback protne scrimmage line (Pravidlo 2-3-2), tak mu flag můžou strhnout všichni obránci. Následuje 3&M na A-14. Poznámka: Nepatrné překročení scrimmage line obráncem při stržení flagu se ignoruje. Pokud by quarterback překročil scrimmage line, poté se vrátil zpět za nic a obránce, který byl v okamžiku snapu méně než 7 yardů od scrimmage line, mu strhl flag, tak by byl potrestán zakázaný běh a zakázaný blitz by byl ignorován.

Výklad V.: 2&G na B-4. Quarterback hodil přihrávku, kterou spoluhráč chytil na B-5 a doběhl do endzóny. - Řešení: Zakázaná akce. Podmínkou házecí akce je, že přihrávka

dopředu musí přeletět scrimmage line (Pravidlo 2-3-3). Následovat bude 3&G na B-9, tzn. mimo bezběhovou zónu a v další akci nebude nutné zahrát házečí akci.

Výklad VI.: 2&G na B-4. Quarterback hodil přihrávku, která byla zblokována obranou za scrimmage line. Quarterback letící míč chytí a doběhne do endzóny. - Řešení: Touchdown. Nejde o zakázaný běh, protože přihrávka dotknutá obranou naplňuje definici házečí akce (Pravidlo 2-3-3).

Výklad VII.: 2&G na B-8. Quarterback hodil přihrávku, která se odrazila od receivera za scrimmage line nebo od zad snappera. Quarterback letící míč chytí, naznačí přihrávku a poté doběhne do endzóny. - Řešení: Touchdown neplatí, jde o zakázaný běh (Pravidlo 7-1-3-e) a o zakázaný dotek quarterbackem (Pravidlo 7-2-5-a). **Následovat bude 3&G na B-13.** Pozn.: Pokud by k této situaci došlo v bezběhové zóně, tak by se jednalo i o nezahrání házečí akce.

g. Quarterback má od okamžiku snapu 7 sekund na přihrání nebo předání míče. Nestane-li se tak 7 sekund, je akce ukončena (místem konce akce je místo rozehraní).

**PENALIZACE: Ztráta downu na scrimmage line. [S21+S9]**

## Článek 4. Požadavky na obranu

a. Všichni hráči obrany musí být před rozehraním v hřišti a za svojí scrimmage line.

Výklad I.: Obránce se nachytil na signál quarterbacka a před snapem skočil přes scrimmage line. - Řešení: Akce zůstává přerušena a obrana se dopustila offsidu (5yardová penalizace). Pozn.: Pokud by se obránce významně dotkl receivera (receiver ztratí rovnováhu), následovala by navíc i (10yardová) penalizace za zakázaný kontakt.

b. Po signálu ready for play se smí hráči obrany dotknout míče až po dokončení snapu.

c. Hráči obrany nesmí slovy nebo signály narušovat přípravu útoku na rozehraní.

d. Nejvýše 2 hráči mohou sami sebe označit jako blitzaře. Pokud si hráč o přednost pohybu požádá neplatným zůsobem nebo pokud je méně než 7 yardů od scrimmage line nebo pokud blitz hlásí zvednutou rukou současně víc než 2 hráči **poté, co se snapper dotkl míče**, jde o foul (zakázané ohlášení blitzu).

**PENALIZACE: Hra zůstává přerušena, 5 yardů z místa konce akce. [S18]**

Výklad II.: Obránce stál 7 yardů od scrimmage line a zvedl ruku na zlomek sekundy, nebo dřív, než se snapper dotkl míče, nebo ruku zvedl jen do výše ramen. - Řešení: Penalizace za neplatné ohlášení, musí se zapískat a hra zůstává přerušena.

Výklad III.: 3 nebo více blitzařů současně jasným zvednutím ruky ohlásilo blitz. - Řešení: Dopustili se faulu, hra zůstává přerušena.

Výklad IV.: 2 blitzaři současně jasným zvednutím ruky ohlásili blitz. Jeden z nich před snap ruku sundal a potom jasným zvednutím ruky blitz ohlásil jiný (třetí) obránce a měl ruku zvednutou až do snapu. - Řešení: Nejde o foul. Přednost pohybu mají obránci, kteří měli zvednutou ruku jako poslední.

e. Hráči obrany, kteří byli v okamžiku snapu všemi částmi svého těla více než 7 yardů od scrimmage line, mohou scrimmage line během akce překročit



opakovaně. Hráči nevyžadující přednost pohybu nemusí splnit žádné podmínky a všichni hráči (nad 7 yardů) mohou běžet směrem ke quarterbackovi.

Výklad V.: Obránce (číslo 46) stál 6 yardů od scrimmage line a zvedl ruku na znamení blitzu.  
- Řešení: Zakázané ohlášení blitzu, musí se zapískat a hra zůstává přerušena. Poznámka: FJ by měl za každou cenu hráče před snapem upozornit na možný foul slovy „číslo 46, nejsi 7 yardů od scrimmage line“. Pokud se hráč před snapem posune do správné vzdálenosti pro povolený blitz, tak o foul nejde.

Výklad VI.: Obránce (číslo 46) stál 7.5 yardů od scrimmage line a zvedl ruku na znamení blitzu. Špatně odhadl snap a v okamžiku snapu byl se zvednutou rukou 6 yardů od scrimmage line. - Řešení: Faul. Zakázané ohlášení blitzu. Musí se zapískat a hra zůstává přerušena. Poznámka: Pokud by hráč číslo 46 po snapu sundal ruku a začal blitzovat z 6 yardů, půjde o zakázaný blitz, tzn. foul během akce. Pokud by po snapu sundal ruku a nepřekročil scrimmage line, bude akce pokračovat bez faulu.

Výklad VII.: Obránce stál 10 yardů od scrimmage line a zvedl ruku na znamení blitzu. V očekávání snapu se rozběhl ke scrimmage line a v okamžiku snapu byl 7.5 yardu od scrimmage line, přičemž měl stále zvednutou ruku signalizující snap. - Řešení: Nejde o foul. Blitzář má stále přednost pohybu. Poznámka: Pokud by blitzář dal před snapem ruku dolů, bude blitz v pořádku, ale nebude mít přednost pohybu.

f. Hráči obrany, kteří byli v okamžiku snapu méně než 7 yardů od scrimmage line, musí zůstat za svojí scrimmage line, dokud quarterback nepřihraje, nepředá nebo nenaznačí předávku míče.

PENALIZACE: 5 yardů ze scrimmage line. [S18]

## Článek 5. Předávka míče

a. Útok si před změnou týmového držení míče může míč předávat i opakovaně za podmínky, že daná dvojice hráčů je vždy za scrimmage line a míč se v držení hráče nedostal před scrimmage line.

b. Je zakázáno předat míč dopředu snapperovi.

PENALIZACE: 5 yardů z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou týmového držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu. [S19]

## Část 2. Přihrávky a fumble

### Článek 1. Přihrávka dozadu

Runner smí přihrát dozadu za podmínek, že je za svojí scrimmage line, míč se v držení hráče nedostal před scrimmage line a v akci dosud nedošlo ke změně týmového držení míče.

PENALIZACE: 5 yardů z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou týmového držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu. [S35]

Výklad I.: 2&M na A-3. Quarterback vyhodil míč dozadu do autu, aby se vyhnul sacku. Stál přitom ve vlastní endzóně. - Řešení: Nejde o foul, ale výsledkem akce je safety. Míč náleží útoku v místě, kde měl naposledy míč v držení, což je v endzóně. Poznámka: Šlo by safety i v případě, že by nechycená přihrávka dozadu nebo fumble spadly v endzóně na zem.

Výklad II.: 2&M na A-3. Quarterback stojící na A-1 se sacku vyhnul tím, že míč hodil dozadu tak, že míč dopadl na zem v endzóně, případně v autu. - Řešení: Nejde o foul ani o safety, bez ohledu na to, kam míč dopadl. Následuje 3&M na A-1. Pozn.: Kdyby míč odhodil dopředu, následoval by 3&M na A-3.

Výklad III.: 2&M na A-3. Dlouhý snap přeletí quarterbacka a na zem dopadne v endzóně nebo v autu. - Řešení: Nejde o safety. Následuje 3&M na A-3.

Výklad IV.: 4&G na B-3. Quarterback nedokázal zpracovat vysoký snap a aby se vyhnul přehození a nechycenému snapu, tak ve výskoku odbil míč před sebe. Odbitý míč chytil snapped a doběhl do endzóny. - Řešení: Foul, odbití přihrávky dopředu (pravidlo 7-2-5-c). Touchdown neplatí, ztráta downu.

## Článek 2. Chycená přihrávka

Přihrávka je chycená a akce pokračuje, chytí-li letící míč oprávněný hráč, který se v hřišti dotýká země. Výjimkou je případ, kdy k chycení dojde v soupeřově endzóně.

Výklad I.: Dva soupeři ve výskoku získali kontrolu nad přihrávkou a oba dopadnou současně do hřiště. - Řešení: Současné chycení, míč náleží házejícímu týmu (Pravidlo 2-10-3). Pokud by soupeři nedopadli současně, tak míč bude náležet týmu, jehož hráč do hřiště dopadl jako první (podle pořadí dopadnutí půjde o chycenou přihrávku, nebo o interception).

Výklad II.: Hráč ve výskoku chytil přihrávku. Pevně držel míč v rukách a při pádu na zem se špička míče dotkla země dřív než jakákoliv část těla hráče. I po dopadu hráč udržel míč v rukách. - Řešení: Chycená přihrávka. Pozn.: Kdyby hráč kontrolu nad míčem ztratil, šlo by o nechycenou přihrávku. Hráč ve výskoku musí udržet kontrolu nad míčem po celou dobu dopadu na zem.

Výklad III.: Hráč ve výskoku chytil přihrávku. Pevně držel míč v rukách, ale po dopadu na zem míč neudržel a z rukou mu vypadl. Aniž by se hráč mezitím dostal do autu, tak nad míčem znovu získal kontrolu. - Řešení: Chycená přihrávka.

Výklad IV.: Receiver se natáhl pro míč, ale rukama míč nezpracoval. Než míč dopadl na zem, tak se receiverovi podařilo zachytit míč mezi kolena a pak s míčem spadl na zem, aniž by mu míč vypadl. - Řešení: Chycená přihrávka. Pravidlo neurčuje, jak je třeba míč chytit.

Výklad V.: Receiver ve výskoku chytil přihrávku a dřív, než dopadl zpět na zem, se jej dotkl hráč obrany, kvůli kterému receiver ztratil kontrolu nad míčem a míč spadl na zem. - Řešení: Nechycená přihrávka a penalizace zakázaného kontaktu. Přihrávka nebyla chycená (Pravidlo 2-10-3) a k faultu došlo dřív, než míč dopadl na zem. Protože však ke kontaktu došlo až poté, co byl dotknut míč, nejedná se o pass interference.

Výklad VI.: Receiver se na pravé straně hřiště dotkl obránce dřív, než quarterback odhodil míč. Přihrávka spadla na zem levé straně hřiště. - Řešení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu. Není podstatné, jestli na daného hráče letěl nebo neletěl míč.

Výklad VII.: Receiver ve výskoku zpracoval míč a stále ve výskoku jej posunul dozadu svému spoluhráči. Ten pak s míčem získal další yardy. - Řešení: Nejde o foul. První hráč nenaplnil pravidlo o chycené přihrávce, protože nedopadl s míčem na zem (Pravidlo 2-9-2). Míč byl i po jeho posunutí přihrávkou dopředu (od quarterbacka) a přihrávku ve smyslu pravidla chytil až druhý hráč (Pravidlo 2-10-3). Poznámka: Stejně by se postupovalo i v případě, že by se míče jen dotkl a míč se od něj odrazil dopředu

nebo dozadu. Kdyby byl receiver v okamžiku zpracování přihrávky v kontaktu se zemí, šlo by o faul za zakázanou přihrávku dozadu.

### Článek 3. Nechycená přihrávka

Přihrávka je nechycená, chytí-li letící míč hráč ve výskoku, ale dopadne do autu. O nechycenou přihrávku jde rovněž v případě, kdy se míč, který chytající hráč nemá pevně pod kontrolou, dotkne země. [S10]

Po nechycené přihrávce dopředu míč náleží házejícímu týmu v místě předchozího rozehrání, které je současně místem konce akce.

Po nechycené přihrávce dozadu míč náleží házejícímu týmu v místě odhození míče, které je současně místem konce akce.

### Článek 4. Fumble

Spadne-li fumble na zem nebo dotkne-li se fumblu spoluhráč fumblujícího hráče, aniž by se míče předtím dotkl soupeř, akce končí a míč náleží fumblujícímu týmu v místě, kde runner ztratil držení míče, které je současně místem konce akce. Pokud fumblující hráč nebo soupeř chytí fumble dříve, než akce skončí, akce pokračuje.

Výklad I.: 2&M na A-13. Runner přijde o míč (fumbluje) na A-20 a míč dopadne na zem na A-16. - Řešení: Konec akce v okamžiku, kdy míč dopadne na zem. Následuje 3&M na A-20. Poznámka: 3&M na A-20 by následovalo i v případě, že by míč na zem dopadl na A-24 (šlo by o fumble dopředu) nebo kdyby fumble chytil spoluhráč fumblujícího hráče.

Výklad II.: Zbývají méně než 2 minuty. Runner schválně upustí míč na zem s cílem zastavit čas těsně předtím, než mu může být stržen flag. - Řešení: Hrací čas bude zastaven, protože upuštění je posouzeno jako přihrávka (pravidlo 2-9-2). Pokud k upuštění dojde za scrimmage line, nebude penalizováno (podobně jako spikenutí nebo nechycená přihrávka. Pokud k upuštění dojde před scrimmage line, jedná se o faul (zakázaná přihrávka). Hrací čas bude spuštěn na snap.

### Článek 5. Zakázané dotknutí míče a odbití

a. **Passer** je oprávněn dotknout se své přihrávky **nebo ji odbít nebo chytit až poté, co se přihrávky dotkne obránce.**

b. Hráč útoku, který během akce dobrovolně vyšlápne do autu, se v hřišti nebo ve výskoku nesmí dotknout přihrávky. Hráč útoku, který se do autu dostane kvůli faulu, je i nadále oprávněn chytat přihrávku za podmínky, že se do hřiště ihned vrátí.

**PENALIZACE: Ztráta downu na scrimmage line. [S19]**

c. **Útok nesmí dopředu odbít přihrávku dozadu. Vyjma omezení uvedených výše, je dotknutí se míče nebo jeho odbití jakýmkoliv směrem dovoleno.**

**PENALIZACE: 5 yardů z místa faulu a ztráta downu. [S19]**

Výklad I.: 2&G na B-20. Quarterback hodil míč na receivera na B-10. Ten se míč ani nepokoušel chytit a pouze jej odbil dopředu na svého spoluhráče, který míč chytit v endzóně. - Řešení: Touchdown.

Výklad II.: 2&G na B-15. Quarterback stojící na B-19 pořádně nezpracoval snap a protože by nebyl schopen předat míč svému spoluhráči, který byl v motionu, tak míč k motionujícímu hráči jen odbil. Receiver míč chytil a doběhl do endzóny. - Řešení: Snap je přihrávka dozadu a ta nesmí být odbita směrem dopředu. Následuje 3&G na B-24. Pozn.: Vzato do detailu jde i o zakázaný běh, protože receiver byl prvním hráčem v držení míče a tedy quarterbackem. Tento foul ale bude odmítnutý, protože by vedl k 3&G na B-20.

Výklad III.: 2&G na B-15. Quarterback hodil přihrávku dozadu receiverovi na B-17. Ten míč chytil a odbil jej na spoluhráče na B-14, který pak doběhl do endzóny. - Řešení: Zakázané odbití míče na B-17. Následovat bude 3&G na B-22.

## Část 3. Přihrávka dopředu

### Článek 1. Povolená přihrávka dopředu

Útok smí během akce hodit jednu přihrávku dopředu za podmínky, že přihrávku odhodí za svojí scrimmage line a v akci dosud nedošlo ke změně držení míče.

Výklad I.: 2&M na A-3. Quarterback, ve vlastní endzóně, zahodil (dopředu) míč, aby se vyhnul sacku. - Řešení: Nejde o foul, ve flag fotbalu neplatí pravidlo o intentional grounding. Následuje 3&M na A-3.

Výklad II.: 2&M na A-7. Quarterback hodil míč vysoko do vzduchu a svou vlastní přihrávku chytil na A-10. - Řešení: QB se dopustil zakázaného dotknutí míče. QB může svou vlastní přihrávku chytat až poté, co se míče dotkne jiný hráč (Pravidlo 7-2-5-a). Následuje 3&M na A-7.

Výklad III.: 2&M na A-7. Quarterback hodil přihrávku, která se odrazila od obránce zpět do quarterbackových rukou. - Řešení: Nejde o foul, QB může s míčem postupovat (Pravidlo 7-2-5).

Výklad IV.: 2&M na A-15. Quarterback při snaze vyhnout se blitzařovi doběhl na A-17, odkud hodil přihrávku chycenou na A-23. - Řešení: QB se dopustil zakázaného běhu (pravidlo 7-1-3-e) a současně zakázané přihrávky dopředu (pravidlo 7-3-2-a). Následuje 3&M na A-10.

### Článek 2. Zakázaná přihrávka dopředu

Tyto přihrávky dopředu jsou zakázané:

- Přihrávka dopředu hozená hráčem útoku, který je v okamžiku odhození před scrimmage line.
- Přihrávka dopředu hozená poté, co runner přeběhl scrimmage line.
- Druhá přihrávka dopředu útoku v dané akci.
- Přihrávka dopředu hozená po změně týmového držení míče.

PENALIZACE: 5 yardů z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou týmového držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu. [S35]

### Článek 3. Pass Interference

Pravidlo o pass interference platí pouze během házecí akce, a to do okamžiku, kdy je přihrávka dotknutá nebo nechycená. Nutnou podmínkou pass interference je kontakt mezi hráči.

Pass interference je kontakt, který omezuje soupeře, zatímco míč letí. Je na hráčích obrany, aby se vyhýbali soupeřům.

Pokud se hráči obou týmů snaží současně dostat k míči, tak nejde o pass interference. Dostáním se k míči se přitom nerozumí jen snaha míč chytit, ale i pokus o odbití nebo dotknutí se míče. Oprávnění hráči obou týmů mají stejná práva dostat se k míči, nicméně je na hráči v méně výhodné pozici, aby se vyhnul soupeři.

**PENALIZACE:** 10 yardů z basic spotu. Dopustí-li se faulu útok, je součástí penalizace i ztráta downu. [S33] Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down. [S33]

**Poznámka:** Kontakt při házecí akci před odhozením míče nebo pokud přihrávka nepřeletí scrimmage line, je faul (zakázaný kontakt).

**Výklad I.:** Quarterback po snapu roluje doprava a snapper si pro přihrávku běží také doprava. Receiver, který byl původně na pravé straně formace vběhne do cesty obránci, který brání snappera. Obránce musí kvůli vyhnutí se oběhnout receivera a snapper je díky tomu volný. – Řešení: Útok se dopustil clony. Nejde o pass interference, protože míč není ve vzduchu. Pokud by mezi hráči došlo ke kontaktu, šlo by ze strany úroku o vražení. Pozn.: Pokud by receiver jen stál na místě, tak se mu obránce musí vyhnout, protože přednost místa má přednost před předností pohybu.

**Výklad II.:** Útok má dva receivery na pravé straně formace. Po snapu se rozběhnou tak, že původně vnější receiver běží dovnitř a původně vnitřní receiver se rozběhne k sideline a poté běží podél ní. Dvojici receiverů brání osobně dva obránci, kteří se při bránění srazí. – Řešení: Nejde o faul. Útok není zodpovědný za to, co dělá obrana. Pozn.: Pokud by vnější receiver zkrížil cestu vnitřnímu obránci, aby mu ztížil bránění, tak by se dopustil clony. Toto je velmi složité na posouzení a vyžaduje to zkušenost.

**Výklad III.:** Receiver běží přímo na obránce. Těsně před ním ostře zahne ven a rukama obránce lehce odstrčí. Obránce udrží rovnováhu, ale nezvládne zabránit chycení přihrávky. – Řešení: Pass interference (nebo zakázaný kontakt) útoku. Došlo ke kontaktu před odhozením přihrávky. Ovlivněn však nebyl obránce, ale receiver, který díky kontaktu zrychlil a uvolnil se.

## Pravidlo 8. Skórování

### Část 1. Body za skórovací akce

#### Článek 1. Skórovací akce

Za tyto skórovací akce získají týmy uvedený počet bodů:

Touchdown: 6 bodů. [S5]

Úspěšné touchdownové potvrzení z 5 yardů: 1 bod. [S5]

Úspěšné touchdownové potvrzení z 10 yardů: 2 body. [S5]

Touchdownové potvrzení obranou: 2 body. [S5]

Safety: 2 body pro soupeře. [S6]

Safety při touchdownovém potvrzení: 1 bod pro soupeře. [S6]

### Část 2. Touchdown

#### Článek 1. Možnosti dosažení

Hráč skóruje touchdown, pokud:

- Míčem ve svém držení protne polorovinu vymezenou soupeřovu goalline.
- Chytí přihrávku v soupeřově endzóně.

### Část 3. Touchdownové potvrzení

#### Článek 1. Možnosti dosažení

Pro úspěšné touchdownové potvrzení platí stejné podmínky jako pro touchdown, resp. pro safety.

#### Článek 2. Provedení

Touchdownové potvrzení je zvláštní akce, během které mají oba týmy možnost skórovat 1 nebo 2 body.

- Rozehrává tým, který v předešlé akci skóroval touchdown. Touchdownové potvrzení následuje i po touchdownu, během kterého vypršel hrací čas. Rozehrávající tým musí před ready for play určit, zdali chce potvrdit za 1 nebo za 2 body.
- Touchdownové potvrzení začíná signálem ready for play.
- Touchdownové potvrzení se rozehrává snapem zprostředka 5yardové (při potvrzení za 1 bod) nebo 10yardové (při potvrzení za 2 body) čáry soupeře (týmu, který v předešlé akci neskóroval touchdown).
- Touchdownové potvrzení končí v okamžiku, kdy jeden z týmů skóruje nebo je akce ukončena dle pravidla.
- Výsledkem penalizace faulu mohou být buď opakování touchdownového potvrzení, nebo vyústění ve skórovací akci, nebo ukončení touchdownového potvrzení. Pokud se touchdownové potvrzení po penalizaci faulu opakuje, tak

i nadále platí původní rozhodnutí rozehrávajícího týmu, zdali jde o potvrzení za 1 nebo za 2 body a toto rozhodnutí nelze změnit.

Výklad I.: Při touchdownovém potvrzení za 1 bod se útok dopustil faulu a potvrzení se má opakovat z 10 yardů. - Řešení: Útok může házet i běžet. Úspěšné potvrzení by bylo za 1 bod.

Výklad II.: Při touchdownovém potvrzení za 1 bod se obrana dopustila faulu a potvrzení se má opakovat z 2.5 yardu. - Řešení: Útok musí zahrát házecí akci. Úspěšné potvrzení by bylo za 1 bod.

Výklad III.: Při touchdownovém potvrzení za 2 body se obrana dopustila faulu a potvrzení se má opakovat ze 5 yardů. - Řešení: Útok musí zahrát házecí akci. Úspěšné potvrzení by bylo za 2 body.

Výklad IV.: Během touchdownového potvrzení se runner dopustil bránění flagu na 3 yardech a poté skóroval. - Řešení: Potvrzení není úspěšné, penalizace za bránění flagu zahrnuje ztrátu downu. Konec potvrzení.

### Článek 3. Následující akce

Po touchdownovém potvrzení rozehrává soupeř (tým, který před touchdownovým potvrzení neskóroval touchdown) ze své 5yardové čáry, nedojde-li ke změně místa penalizací faulu.

## Část 4. Safety

### Článek 1. Možnosti dosažení

Safety nastane, pokud

a. Akce (vyjma nechycené přihrávky odhozené v hrací ploše nebo fumblu, který nastal v hrací ploše) skončí na nebo za goalline a tým bránící tuto goalline zavinil, že se tam dle pravidla dostal míč.

b. Přijatá penalizace faulu znamená, že následující akce by se rozehrávala z goal line faulujícího týmu nebo z jeho endzóny.

Výklad I.: 2&M na A-7. Blitzař chytil v endzóně quarterbacka za kalhoty, což oba dočasně vyvedlo z rovnováhy. QB poté odhodil přihrávku dopředu, která nebyla chycena. - Řešení: Blitzař se dopustil zakázaného kontaktu (chycení soupeře), penalizováno ze 7 yardů. Následuje 1&M na A-17.

Výklad II.: 2&M na A-7. Quarterback v endzóně držel míč před flagem, který se mu obránce pokoušel neúspěšně strhnout. QB hodí přihrávku na A-21. - Řešení: QB se dopustil bránění flagu. Protože je faul penalizován z místa faulu, které je v endzóně, je výsledkem penalizace safety.

Výklad III.: 3&G na B-21. Obránce chytil interception na B-7 a jeho setrvačnost ho dostala do jeho endzóny. V ní nejprve zabránil soupeři ve stržení flagu tím, že si flag zakryl míčem a poté mu flag strhl jiný soupeř. Řešení: Jde o safety, ať už penalizace za bránění flagu bude přijata nebo odmítnuta, protože akce samotná skončila safety, neboť pravidlo o setrvačnosti platí, pokud je interception chycen do vzdálenosti 5 yardů od goal line (Pravidlo 8-5-1-b). Pozn.: Pokud by obránce před stržení flagu dokázal z endzóny vyběhnout, vyústí v safety přijatá penalizace faulu, který nastal v endzóně.

Výklad IV.: 3&G na B-21. Obránce chytil interception na B-3 a a setrvačností se dostal do své endzóny. Obránce nejprve v endzóně brání soupeři ve stržení flagu, ale pak mu jiný soupeř v endzóně flag strhne. – Řešení: Výsledkem akce je touchback, avšak přijatá penalizace faulu vyústí v safety.

Příklad V.: 3&G na B-21. Obránce chytil interception na B-3 a s míčem doběhl na B-14. Během returnu trefil jeho spoluhráč ve své endzóně soupeře. – Řešení: Safety. Místem penalizace faulu (zakázaného kontaktu) je basic spot, v tomto případě místo faulu, které je v endzóně (pravidlo 10-3-1, výjimka 3).

## **Článek 2. Následující akce**

Po safety rozehrává tým, který si připsal body (tým, který nezavinil safety), ze své 5yardové čáry.

### ***Část 5. Touchback***

#### **Článek 1. Možnosti dosažení**

Touchback nastane, pokud

- a. Akce (vyjma nechycené přihrávky odhozené v hrací ploše nebo fumblu, který nastal v hrací ploše) skončí na nebo za goalline a tým útočící směrem k této goalline zavinil, že se tam dle pravidla dostal míč.
- b. Obránce chytí interception mezi svojí 5yardovou čárou a svojí goalline a setrvačností pohybu se dostane do svojí endzóny. Akce poté v této endzóně skončí, aniž by míč endzónu opustil.

#### **Článek 2. Následující akce**

Po touchbacku rozehrává tým, v jehož endzóně skončila předchozí akce, ze své 5yardové čáry.



# Pravidlo 9. Fauly

## Část 1. Kontaktní fauly

### Článek 1. Zakázaný kontakt

- a. Je zakázáno dotýkat se schválně soupeře nebo rozhodčího.
- b. Je zakázáno stoupat, šlapat nebo skákat na jiného hráče.
- c. Je zakázáno držet nebo chytit jiného hráče.
- d. Nepohybující se hráči mají přednost místa a soupeři se jim musí vyhýbat.
- e. Runner nemá přednost pohybu a nevyhnutím se soupeři se dopustí fauly. **Pokud se na kontaktu mezi nimi rovným dílem podílí runner i bránící hráč, jde o faul útoku.**
- f. Dokud lze během akce přihrát dopředu, mají hráči útoku přednost pohybu a hráči obrany se jim musí vyhýbat. Všichni hráči mají právo dostat se k letící přihrávce dopředu, nicméně nesmí se dopustit vražení do soupeře. **Pokud se na zakázaném kontaktu mezi nimi rovným dílem podílí receiver i bránící hráč, jde o faul obrany.**

Výklad I.: Obránce se postavil těsně u scrimmage line, přímo před receivera (man-to-man postavení). - Řešení: Receiver se v prvních krocích musí vyhnout kontaktu s obráncem, protože obránce má přednost místa. Pokud by se však obránce začal hýbat, tak přednost místa ztratí a musí se vyhýbat receiverovi, který má poté přednost pohybu.

Výklad II.: Obránce se postavil těsně u scrimmage line, přímo před receivera (man-to-man postavení). Po snapu se obránce pohnul směrem k míči, přičemž se srazil s receiverem, který chtěl běžet také směrem dovnitř. - Řešení: Obránce se dopustil zakázaného kontaktu. Jakmile se obránce pohnul, tak ztratil přednost místa a musí se vyhýbat soupeři. Receiver se musí vyhnout místu, kde obránce stojí při snapu, ale není na něm, aby předvídal, jestli a kterým směrem se obránce pohne.

Výklad III.: Obránce se postavil přímo před receivera a před snapem roztáhl ruce, aby clonil receiverovi. Po snapu se obránce nepohnul a receiver se dotkl jeho paže při pokusu oběhnout jej. - Řešení: Obránce se dopustil vražení. Ačkoliv má obránce přednost místa, tak nesmí dělat nic, čímž zbytečně vyvolá kontakt. Pozn: Stejně by byl posouzen případ, kdy by snapper roztažením rukou omezil blitzera.

Výklad IV.: Obránce hlídal svoji zónu a díval se na quarterbacka. Receiver se rozběhl napříč hřištěm a záměrně do obránce zezadu vrazil. - Řešení: Receiver se dopustil vražení do soupeře. Receiveri nesmí do soupeře vrážet, ačkoliv mají přednost pohybu (Pravidlo 9-1-2).

Příklad V.: Obránce pozičně (bez kontaktu) vytlačoval runnery do autu. Runner se **ve snaze získat první down** snažil nevyběhnout a nadále běžel podél sideline. **Obránce ve svojí snaze strhnout flagy nezpomalil a hráči se srazili.** - Řešení: Runner se dopustil zakázaného kontaktu, nikoliv vražení, protože nemířil přímo do soupeře. Obránce nemusel ani zpomalit, ani dát prostor runnerovi. Dění je v režii runnery, který ale nemá přednost pohybu a musí se snažit vyhnout kontaktu. Pokud runner neodhadne pohyb obránce, bude to chyba runnery. Pozn.: Pokud by se runner zastavil a poté (po 1 sekundě) do něj obránce vběhl, šlo by od obránce o vražení.

Příklad VI.: Dva obránce pozičně (bez kontaktu) sevřeli runnera mezi sebou. Runner nechtěl vyběhnout do autu, pokusil se proběhnout mezerou mezi nimi a přitom se jednoho z nich nebo obou dotkl. - Řešení: Runner se dopustil **zakázaného kontaktu, nikoliv vražení, protože runner mířil do mezeni mezi obránci**. On se musel vyhýbat soupeři, a to i za cenu, že tím bude zastaven jeho forward progress.

Příklad VII.: Obránce běžel k runnerovi a přímo před ním uklouzl a spadl. Aby runner vyhnul kontaktu, tak musel obránce přeskočit. I na zemi se obránce pokusil natáhnout pro flag, ale neúspěšně, runnera nezastavil a ten pokračoval v běhu. - Řešení: Runner se dopustil výskoku. Runner se musí vyhnout možné kolizi s obránce, i kdyby to mělo znamenat, že ho bude muset oběhnout.

Příklad VIII.: Receiver chytil přihrávku zády k obránci, který k němu přiběhl, zastavil (čímž získal přednost místa) a snažil se strhnout flag. Po chycení míče se receiver na místě otočil, při otočce se dotkl obránce a poté (bez dalšího doteku) se tomuto obránci vzdálil a získal yardy. - Řešení: Nejde o zakázaný kontakt. Otáčení se není bráno jako pohyb a receiver při něm má neztrácí přednost místa (Pravidlo 2-13-1). Poznámka: Pokud by receiver (nebo obránce) provedl jiný pohyb, kterým by došlo k doteku mezi hráči, tak by šlo o faul (zakázaný kontakt).

g. Oprávnění blitzaři blitzující v souladu s pravidly mají přednost pohybu a hráči útoku se musí vyhnout kontaktu. Poznámka: I bez kontaktu se hráči útoku mohou dopustit clony.

h. Je zakázáno vrážet do soupeře.

**PENALIZACE: 10 yardů z basic spotu. Dopustí-li se faulu útok, je součástí penalizace i ztráta downu. Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down. [S38]**

Výklad I.: Blitzař sprintoval po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku byl donucen pozměnit směr svého pohybu, aby se blitzařovi vyhnul. - Řešení: Nejde o faul. Receiver musí blitzařovi dát přednost. Kdyby blitzař blitz neohlásil v souladu s pravidly, dopustil by se clony.

Výklad II.: Blitzař sprintoval po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku clonil nebo se s ním srazil. - Řešení: Útok se dopustil clony (5 yardů) nebo zakázaného kontaktu (10 yardů). Receiveri se musí vyhnout dráze blitzaře.

Výklad III.: Blitzař pomalu běžel po snapu ke quarterbackovi a receiver běžící si pro přihrávku ho blokoval nebo se s ním srazil. - Řešení: Obrana se dopustila blokování (5 yardů) nebo zakázaného kontaktu (10 yardů a automaticky první down). Blitzař má přednost pohybu pouze pokud sprintuje a hráči útoku mají možnost odhadnout blitzařovu dráhu.

Výklad IV.: Blitzař sprintoval po snapu ke quarterbackovi. QB se rozběhl do strany a blitzař podle toho změnil směr svého běhu. - Řešení: Jakmile blitzař změnil směr, tak ztrácí přednost pohybu. Po změně směru blitzu nesmí zaclánět receivery.

Výklad V.: Blitzař trefil stojícího snappera, který po snapu zůstal stát. - Řešení: Obrana se dopustila vražení do soupeře (10 yardů a automaticky první down). Přednost místa má vyšší prioritu než přednost pohybu (Pravidlo 2-13-2).

Výklad VI.: Blitzař se postavil přímo před snappera. Po snapu běžel přímo směrem ke quarterbackovi, ale snapper se nepohl a chtěl využít své přednosti místa. Obránce změnil směr svého pohybu, aby se vyhnul snapperovi, který se ale těsně poté rozběhl pro pass a oba hráči se srazili. - Řešení: Útok se dopustil vražení do soupeře (10 yardů). Blitzer sice změnou směru ztrácí přednost pohybu, ale to nedává snapperovi

právo vyvolat srážku. Pozn.: Pokud by blitzař měl ještě možnost podruhé změnit směr svého pohybu a vyhnout se střetu, tak by o snapperův faul nešlo.

Výklad VII.: Blitzař sprintoval po snapu ke quarterbackovi, ale než přeběhl scrimmage line, tak se zastavil. - Řešení: Nejde o faul, blitzař nemusí přeběhnout scrimmage line. Jakmile se však zastaví, tak ztrácí přednost pohybu a musí se vyhýbat hráčům útoku.

Výklad VIII.: Receiver zkřížoval dráhu blitzaře. Blitzař se pokusil srážce vyhnout, ale přesto receivera trefil. - Řešení: Útok se dopustil vražení (10 yardů).

Výklad IX.: Receiver zkřížoval dráhu blitzaře. Blitzař se nepokusil srážce vyhnout a receivera trefil. - Řešení: Útok se dopustil clony a obrana vražení do soupeře. Fauly se vzájemně ruší a down se bude opakovat.

Výklad X.: Receiver křížoval blitzařovu dráhu, ale nezacláněl mu. Při vzájemném míjení trefil blitzař receivera nataženou paží. - Řešení: Blitzař se dopustil vražení. Ačkoliv má přednost pohybu, tak nesmí vyhledávat kontakt.

Výklad XI.: Blitzař se zastavil před quarterbackem poté, co QB odhodil míč a rukama se dotkl jeho boků. - Řešení: Taková dotek není faul, nemá na nic vliv.

Výklad XII.: Blitzař se zastavil před quarterbackem poté, co QB odhodil míč a rukama strčil do jeho boků. QB musel udělat 2 kroky, aby udržel rovnováhu. - Řešení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu.

Výklad XIII.: Blitzař se zastavil před quarterbackem, který s ním v přirozeném házecím pohybu poté (nakročením nohy) srazil. - Řešení: Nejde o faul, oba hráči stojí a mají přednost místa ve smyslu pravidla 2-13-1.

Výklad XIV.: Blitzař před quaterbackem odhazujícím míč vyskočil do výšky. QB po odhození udělal 3 kroky dopředu a srazil se s blitzařem. - Řešení: Útok se dopustil zakázaného kontaktu, blitzař má přednost místa i při výskoku. Kdyby se však blitzař setrvačností ve výskoku pohyboval dopředu, byl by viníkem srážky on.

Výklad XV.: Blitzař před quaterbackem skočil směrem ke QB a pokusil se zblokovat míč. Míče se dotkl dřív, než míč opustil quarterbackovu ruku nebo se dotkl paže po odhození míče. - Řešení: Obrana se dopustila vražení do soupeře (Pravidlo 9-1-2).

## Článek 2. Překážení

Náhradníci nebo trenéři nesmí během zápasu žádným způsobem překážet hráčům, rozhodčím nebo míči.

PENALIZACE: 10 yardů z basic spotu. Dopustí-li se faulu útok, je součástí penalizace i ztráta downu. Dopustí-li se faulu obrana, je součástí penalizace i automatický první down. [S38]

## Část 2. Nekontaktní fauly

### Článek 1. Nesportovní chování

a. Použití výrazů, gest nebo postojů, které někoho uráží, ponižují, provokují, jsou vulgární nebo vyhrožující.

b. Hráč ani neponechá míč na místě skončení akce, ani jej neodnese na místo dalšího rozehrání.

c. Hráč ani nevrátí stržený flag soupeři (což je preferovaná varianta), ani jej neponechá na místě stržení.

d. Trenér nebo hráč, který se v jednom zápase dopustí dvakrát nesportovního chování, bude vyloučen.

**PENALIZACE:** 10 yardů z místa konce akce. Penalizováno jako faul po akci. [S27]

Výklad I.: Quarterback hodil interception, který obránce vrátil pro snadný touchdown. Než přeběhl goal line, tak slovně nebo gesty urážel quarterbacka. - Řešení: Nesportovní chování, ale touchdown platí. Penalizace bude odměřena z touchdownového potvrzení, následovat tedy bude touchdownové potvrzení za 1 bod z 15 yardů nebo za 2 body z 20 yardů.

## Článek 2. Nesportovní jednání

a. Je zakázáno clonit soupeře.

**PENALIZACE:** 5 yardů z basic spotu. [S43]

b. Runner se nesmí předklonit nebo vyskočit.

**PENALIZACE:** 5 yardů z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou týmového držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu. [S51]

c. Runner si nesmí bránit flag.

**PENALIZACE:** 5 yardů z místa faulu. Dopustí-li se faulu útok před změnou týmového držení míče, je součástí penalizace i ztráta downu. [S52]

d. Strhnout flag soupeři je povoleno pouze v případě, že jde o runnera nebo hráče, který předstírá, že je runner, nebo poté, co se soupeř dotkl letícího míče.

**PENALIZACE:** 5 yardů z basic spotu. [S52]

e. Je zakázáno záměrně kopnout do přihrávky nebo fumblu. Vyjma případu, kdy do míče kopne spoluhráč fumblujícího hráče, se status míče tímto faulem nemění.

**PENALIZACE:** 5 yardů z basic spotu. [S19]

f. Je zakázáno hrát v 6 nebo více hráčích.

**PENALIZACE:** 5 yardů ze scrimmage line. Místem faulu je scrimmage line. [S22]

g. Trenéři a náhradníci nesmí během akce opustit týmovou zónu.

**PENALIZACE:** 5 yardů ze scrimmage line. Místem faulu je scrimmage line. [S27]

h. Je zakázáno hrát se zakázanou výstrojí, bez povinné výstroje nebo s krvácejícím zraněním. Takoví hráči musí hřiště opustit okamžitě poté, co je k tomu vyzve rozhodčí.

**PENALIZACE:** 5 yardů, pokud tým již nemá týmový timeout. [S21] Jinak odebrání týmového timeoutu týmu, který se provinil. [S3]

Výklad I.: Runner okolo sebe mával rukama. Obránce, který se pokoušel strhnout flag, sice netrefil, ale obránci se stržení flagu nepovedlo. - Řešení: Útok se dopustil bránění flagu. K tomu, aby byla obrana znevýhodněná, není kontakt mezi hráči nezbytný. I ruka (nebo míč) před flagem představuje ztížení stržení flagu. **Pozn.: Penalizace (5 yardů a ztráta downu) bude provedena z místa faulu. Příklad: 2&G na B-18 a k bránění dojde na B-10. Následovat bude 3&G na B-15.**

- Výklad II.: Runner okolo sebe mával rukama. Daleko stojící obránce se zoufalým skokem pokusil runnerovi strhnout flag. Ke kontaktu mezi hráči přitom nedošlo a obránce při svém skoku nemě žádnou šanci flag strhnout. - Řešení: Nejde o faul. Aby to byl faul, tak by to něčemu muselo reálně bránit. Obráncův skok není faul.
- Výklad III.: Runner běžel přímo k obránci a předklonil se. - Řešení: Útok se dopustil faulu (předklonu, pravidlo 2-12-2). Obránce se musí vyhýbat hlavě a tělu runnera a takový pohyb runnera obránci jeho role ztěžuje, ať už dojde nebo nedojde ke kontaktu.
- Výklad IV.: Runner běžel přímo k obránci a ve snaze získat více yardů natáhl ruku s míčem. - Řešení: Útok se dopustil bránění flagu. Obránce se musí vyhýbat míči v držení hráče takový pohyb runnera obránci jeho role ztěžuje, ať už dojde nebo nedojde ke kontaktu.
- Výklad V.: Runner bežel před obráncem a ve snaze získat více yardů natáhl před dostižením ruku s míčem. - Řešení: Nejde o faul. Protože flag byl stržen zezadu, tak takový pohyb runnera nijak obránce neovlivnil.
- Výklad VI.: Runner se pokusil vyhnout stržení flagu otočkou. Při otočce loktem trefil soupeře. - Řešení: Runner se dopustil zakázaného kontaktu. Otočka sama o sobě zakázaná není, nicméně současně činí runnera odpovědného za kontakt mezi hráči. Poznámka: Pokud by runner provedl podřep, posoudila by se situace stejně.
- Výklad VII.: Runner se pokusil vyhnout stržení flagu podřepem. Měl přitom míč před sebou v obou rukách s lokty do stran. Obránce se ohnul, aby dosáhl na flag, ale trefil runnerovi paži, který byla díky podřepu před flagem. - Řešení: Runner se dopustil bránění flagu. Podřep sám o sobě faulem není, nicméně současně činí runnera odpovědného za zastínění flagu.
- Výklad VIII.: Runner se zastavil a při otočce vyskočil do výšky při snaze vyhnout se stržení flagu. - Řešení: Výskok. Výskokem se flagy posunuly nahoru a tím se obráncům stížilo stržením.
- Výklad IX.: Aby se runner vyhnul stržení flagu, tak se zastavil a uskočil do strany nebo dozadu a u toho udělal navíc případně i otočku. - Řešení: Nejde o faul. Poskok jakýmkoliv směrem, při kterém nedojde ke zvednutí flagů, je dovolený. Poznámka: Dovoleno je i podřep a tedy posunutí flagů směrem dolů.
- Výklad X.: Runner běžel podél sideline a mířil k pylonu endzóny. Obránce se jej pokusil bez kontaktu pozičním pohybem vytlačit do autu, aniž by se při tom pokusil o stržení flagu. Runner skočil plavmo do endzóny, a ačkoliv předtím došlo **na 1 yardu** ke kontaktu s obráncem, tak zvládl dotknout se míčem pylonu dřív, než skončil v autu. - Řešení: Byl by to touchdown, kdyby se runner nedopustil zakázaného kontaktu. Pokud se obránce chová očekávatelně, musí runner jeho pohyb předvídat. Výskoku nebo předklonu se runner nedopustil, neboť se obránce nesnažil strhnout flag. Poznámka: Kdyby se obránce pokusil o stržení flagu, dopustil by se runner i výskoku a předklonu. Obrana by si pak mohla vybrat mezi penalizací obou faulu (**jejich penalizace jsou stejné**).
- Výklad XI.: Runner běží s míčem podél sideline k rohu endzóny. Obránce na receivera čeká asi 2 yardy od sideline. Runner se pokusí proběhnout mezi obráncem a sideline. Obránce mu na poslední chvíli skočí do cesty a oba hráči se srazí. - Řešení: Vrazení od obránce. Runner náhlý pohyb obránce nemohl čekat a nemohl se srážce vyhnout. Obránce se musí chovat předvídavě. Pozn.: Pokud by pohyb změnili oba hráči a nebylo by jasné, kdo za srážku může, půjde o faul útoku.
- Výklad XII.: Blitzař strhl quarterbackovi flag těsně poté, co QB odhodil míč. Flag si nechal v ruce a běžel pronásledovat receivera. - Řešení: Takové stržení flagu není faul, protože obrana má právo pokusit se o sack. Blitzař se však dopustil nesportovního

chování, protože flag nevrátil soupeři ani jej nenechal na místě stržení dřív, než odběhl směrem k receiverům.

Výklad XIII.: Blitzař pokračoval v běhu ke quarterbackovi i poté, co QB přihrál míč dozadu spoluhráči a následně mu strhl flag. - Řešení: Obrana se dopustila zakázaného stržení flagu. Blitzař quarterbacka připravil o možnost běžet s míčem během akce v případě, že by se k němu míč během akce vrátil. Poznámka: Pokud by přihrávka přeletěla scrimmage line, nebylo by již možné, aby se quarterback dostal dovoleným způsobem k míči, a tudíž by se o zakázané stržení flagu nejednalo. Mohlo by však jít o nesportovní chování, pokud by pozdní stržení flagu bylo vyhodnoceno jako provokace blitzaře.

Výklad XIV.: Obránce strhl receiverovi flag přesně v okamžiku, kdy se receiver dotkl míče. Receiverovi ale míč vypadl a přihrávku chytil až na druhý pokus. - Řešení: Nejde o foul. Obránce nemusí nutně vyčkávat, až se receiverovi podaří přihrávku chytil a může flag strhnout, jako by receiver míč chytil hned. Poznámka: Receiver v takovém případě nemůže po chycení přihrávky s míčem dále běžet, protože přišel o flag (Pravidlo 4-1-2-g) a akce končí v místě chycení. Pokud by obránce receiverovi flag strhnul příliš brzy (dřív, než se receiver dotkl míče), tak receiver s míčem také nemůže běžet, také končí akce, ale obrana bude penalizovaná za zakázané stržení flagu.

Výklad XV.: Quarterback po snapu naznačí předávku spoluhráči, který poté předstírá, že má míč. Blitzař změnil směr svého pohybu a hráči, který předstírá, že je runner, strhne flag. Témuž hráči poté quarterback hodí přihrávku a hráč s míčem doběhne až do endzóny. – Řešení: Stržení flagu není zakázané, neboť hráči, který předstírá, že je runner, flag strhnout lze (pravidlo 9-2-2-d). Akce je ukončena v okamžiku chycení přihrávky, protože jde o runnera s méně než 2 flagy (pravidlo 4-1-2-g).

## Část 3. Střídání

### Článek 1. Průběh střídání

Týmy mohou v přerušené hře vystřídat jakýkoliv počet hráčů. Útok smí střídat do okamžiku, kdy se snapper dotkne míče. Obrana smí střídat až do rozehrání.

a. Je zakázáno, aby náhradník doplnil počet hráčů až po rozehrání akce.

**PENALIZACE:** 5 yardů ze scrimmage line. Místem faulu je scrimmage line. [S22]

b. Poté, co se snapper dotkne míče, nesmí již žádný hráč útok vstoupit na hřiště nebo hřiště opustit.

c. Je zakázáno předstírat střídání a tím zmást soupeře. Je zakázáno zneužít střídání nebo taktiku se zapojením náhradníků ke zmatení soupeře

**PENALIZACE:** 5 yardů ze scrimmage line. Hra zůstává přerušena. [S22]

Výklad I.: Míč byl ready a útok byl v dovolené formaci, když hráč obvykle hrající jako quarterback vyšel směrem k sideline a začal něco řešit se svým trenérem. Zastavil se ještě v hrací ploše, čelem k sideline. Snapper poté uchopil míč a rozehrával na hráče obvykle hrajícího running backa. Ten hodil dovolenou přihrávku dopředu na hráče u sideline, který poté doběhl do endzóny. - Řešení: Hra zůstává přerušena, zakázané střídání. Nefér taktika spojená se střídáním. Penalizováno 5 nebo 10 yardy ze scrimmage line, down se opakuje. Jakmile hráč vyrazí směrem k sideline, je ze strany obrany očekávatelné, že se jedná o střídání a nebude rozehráno. Poznámka: Pokud

by dal hráč jasně najevo, že střídání bylo ukončeno (zaujmutím pozice receivera stojícího jednu sekundu v klidu), tak by o faul nešlo. O faul by nešlo ani v případě, kdyby celá akce proběhla až poté, co by snapper uchopil míč, neboť po uchopení míče snapperem již střídání není povolen (pravidlo 7-1-3-a). V takovém případě by obrana střídání očekávat nemohla.

Výklad II.: Míč byl ready a útok v dovolené formaci, když jeden hráč vyběhl ze hřiště do své týmové zóny. Po chvíli na hřiště vklouzl jiný hráč, který vypadal, že komunikuje s trenérem, takže si obrana střídání nevšimla. Útok zahrál dlouhou akci na tohoto nezpozorovaného hráče. - Řešení: Faul, nefér taktika. 10 yardů ze scrimmage line a opakování downu. Útok nesmí střídání zneužít k „ukrytí“ hráče a referee toto může posoudit jako nefér taktiku.

## Pravidlo 10. Penalizace faulů

### Část 1. Obecně

#### Článek 1. Surové fauly a hrubé nespportovní chování

Surový faul nebo hrubé nespportovní chování je takový faul, který soupeře vystavuje riziku vážného zranění nebo je v rozporu se zásadami sportovního jednání. Surový faul nebo hrubé nespportovní chování vedou k vyloučení. [S47] **Hráč nebo trenér, který se během zápasu dvakrát dopustí nespportovního chování, bude vyloučen.**

Vyloučený hráč nebo trenér musí týmovou zónu a musí zůstat v místě, kam není ze hřiště vidět.

Další postup stanoví řídicí orgán soutěže.

#### Článek 2. Nefér taktika

V případě, že tým odmítne pokračovat v zápase, opakovaně se dopouští faulů trestaných půlením vzdálenosti nebo se dopustí zjevně hrubě nespportovního jednání nepokrytého konkrétním pravidlem, může referee učinit jakékoliv opatření, které v dané situaci shledá adekvátním.

Referee může postupovat jako při faulu, vyloučit hráče nebo trenéra, odebrat down, přiznat první down, přiznat body za skórovací akci, případně může i přerušit nebo ukončit zápas.

Pozn.: Referee může, ale nemusí, upozornit **tým**, že opakování konkrétního nefér jednání bude příště vyhodnoceno jako faul.

Vhodná aplikace tohoto pravidla vyžaduje značnou zkušenost refereeho. Před vyhlášením by rozhodčí měli mezi sebou o následném rozhodnutí podiskutovat.

Výklad I.: Runner běží podél sideline pro vítězný touchdown, je zcela sám. V tom mu flag nečekaně strhne **náhradník** soupeře. – Řešení: Akce je ukončena v momentě, kdy je runnerovi stržen flag, ale referee by měl přiznat body za skórovací akci, které zabránilo pouze nefér jednání. Po provedení penalizace bude následovat potvrzení touchdownu. **Náhradník** bude vyloučen. Pozn.: Pokud by k tomu došlo někde u půlky, tak by možným rozhodnutím mohlo být jak přiznání touchdownu, tak i první down někde na polovině obrany.

Výklad II.: Obrana se cíleně opakovaně dopouští offsidů, aby nechala plynout čas a ve vedení se přiblížila k posledním dvěma minutám. – Řešení: Referee zastaví čas a oznámí **týmu**, že to považuje za nefér taktiku a čas bude spuštěn na snap. Pozn.: Tentýž postup se aplikuje v případě, že se faulů bude opakovaně dopouštět útok. Pokud s tím útok nepřestane, může mu referee odebrat down nebo přiznat první down obraně.

Výklad III.: Obrana se opakovaně dopouští zakázaného blitzování ve snaze sackovat quarterbacka nebo rovnou chytit snap. – Řešení: O nefér taktiku nejde, jen o zakázané blitzování. Útok má pokaždé možnost získat yardy, protože po úspěšné akci penalizaci



odmítne, nebo vezme aspoň 5 yardů. Pozn.: O nefér taktiku by šlo, pokud by k témuž docházelo blízko goalline a docházelo by k půlení vzdálenosti.

Výklad IV.: 2&M na A-21 (tzn. méně než 5 yardů od půlky). Jen co se snapper dotkne míče, dopustí se obránce offsidu, aby útok posunul přes půlku a následoval 1&G na B-24. – Řešení: Nefér taktika, obrana bude penalizovaná 10 yardy. Očividně nejde o pochybení, ale úmysl. Útok může penalizaci odmítnout. Obrana bude upozorněna, že v případě opakování bude potrestaná nejen 10 yardy za nefér taktiku, ale i dalšími 10 yardy za nespportovní chování a hráč bude vyloučen.

Výklad V.: Trenér obrany vběhne na hřiště a chytí zjevně volného receivera, kterému zabráni běžet do endzóny. Quarterback kvůli tomu nemůže hodit snadný touchdown, ale i tak nakonec najde v endzóně jiného receivera, který touchdownovou přihrávkou chytí. – Řešení: Faul během akce, překážení. Referee to však také může vyhodnotit jako faul po akci a penalizovat jej před následující akcí. Trenér bude vyloučen.

Výklad VI.: Útok s vypršením času touchdownem vyrovnal skóre a druhý poločas bude nastaven. Při potrzení obránce chytí interception a returnuje. Quarterback je jediným hráčem, který by ho mohl zastavit, ale pokud o stržení flagu na půlce se mu nepovede a po kontaktu mezi hráči obránce spadne na zem. – Řešení: Zakázaný kontakt. Touchdownové potvrzení nepřineslo body ani jednomu týmu. Protože zápas nemůže skončit přijatým faulem (pravidlo 3-2-2), bude obrana rozehrávat jeden dodatečný down ze svých 15 yardů. Pozn.: Pokud se QB vůbec nepokusí o stržení flagu, ale rovnou shodil obránce na zem, tak bude vyhodnocení akce stejné, ale quarterback bude vyloučen. Ne za samotný zakázaný kontakt, ale za záměrné zmaření skorovací akce.

## **Část 2. Provedení penalizace**

### **Článek 1. Kdy a jak je penalizace provedena**

- Penalizace je provedena, jakmile je přijata, odmítnuta nebo zrušena.
- Jakákoliv penalizace může být kapitánem nebo trenérem týmu, který se neprovinil, odmítnuta, vyloučení hráče však odmítnout nelze.
- Po faulu musí být nejprve dokončena penalizace faulu, až poté může dát referee signál ready for play platný pro následující akci.
- O vysvětlení pravidel mohou žádat pouze kapitáni nebo trenéři.

### **Článek 2. Současně se snapem**

Faul, který nastal v okamžiku snapu, se posuzuje stejně, jako by nastal během dané akce (daného downu). Místem faulu je scrimmage line.

### **Článek 3. Více faulů jednoho týmu během akce**

Dopustí-li se tým během akce 2 nebo více faulů, vysvětlí referee možné penalizace kapitánovi nebo trenérovi týmu, který se neprovinil. Ten poté zvolí, která jedna z možných penalizací má být provedena.

### **Článek 4. Vzájemně se rušící fauly**

Dopustí-li se faulů během akce oba týmy, tak se fauly vzájemně ruší a down se opakuje.

**Výjimky:**

1. Tým, který má na konci akce, během které došlo ke změně držení míče, míč v držení a nefauloval před poslední změnou držení míče, může vzájemné vyrušení faulů (a opakování downu) odmítnout a ponechat si míč. V takovém případě bude penalizován pouze tento tým za svůj faul během akce po poslední změně držení míče.

2. Fauly, které nastanou během akce, avšak jsou dle pravidla posuzované jako fauly po akci, se vzájemně neruší s ostatními fauly a jsou vyřízené v pořadí, v jakém nastaly.

Výklad I.: 2&M na A-7. Příhrávka byla chycená nebo interceptnutá na A-15. Před chycením blokoval snapper blitzaře na A-10 a obránce se dotkl receivera na A-20. - Řešení: Vzájemně se rušící fauly, opakuje se down.

Výklad II.: 2&M na A-7. Příhrávka byla interceptnutá na A-15 a return byl následně zastaven na A-6. Před chycením blokoval snapper blitzaře na A-10 a během returnu blokoval blitzař snappera na A-12. - Řešení: Obrana může vzájemné vyrušení faulů odmítnout (pravidlo 10-2-4-a) a po odměření vlastního faulu si ponechat míč. Basic spot je v místě blitzařova faulu, následuje 1&G na A-17 pro tým, který chytil interception.

Výklad III.: 2&M na A-7. Příhrávka byla interceptnutá na A-15 a return byl následně zastaven na A-6. Před chycením se obránce dotkl receivera na A-10 a během returnu snapper chytil (dopustil se zakázaného kontaktu) runnera na A-12. - Řešení: Vzájemně se rušící fauly, opakuje se down.

Výklad IV.: 3&M na A-23. Runner bránil stržení faulu na B-17. Obránce si jej proto chytil, aby mohl flagy strhnout, což se mu nakonec povedlo na B-12. Trenér útoku chtěl odmítnout faul obrany (tzn. odmítal vzájemné zrušení faulů) a požádal pouze o penalizaci za faul útoku, čímž by útok získal první down. - Řešení: Jedinou možností jsou vzájemně se rušící fauly, opakuje se down. Ruší se fauly, nikoliv penalizace. Trenér nedostane možnost odmítnout penalizaci.

**Článek 5. Fauly po akci**

Penalizace faulů po akci se vyřizují odděleně a v pořadí, v jakém nastaly.

Dopustí-li se faulů po akci současně oba týmy, tak se fauly vzájemně ruší a předchodí down se neopakuje.

Výklad I.: Po skončení akce se dvojice soupeřů začne urážet a vzájemně do sebe strkat. – Řešení: Rozhodčí by hráče měli dostat od sebe a oběma hodit flag za zakázaný kontakt. Ačkoliv se fauly vzájemně zruší, tak tím naznačí, že takové jednání nebudou tolerovat. Pokud by se hráči začali rvát, byli by vyloučení. Pozn.: Pokud jeden hráč napřed odeřít druhého a ten mu úder vrátí, tak se fauly vzájemně nezruší a jejich penalizace se provede ve stejném pořadí, v jakém nastaly fauly. Včetně možných důsledků spojených s půlením vzdálenosti ke goalline.

**Článek 6. Fauly o přestávkách**

Penalizace za fauly, ke kterým došlo mezi poločasy nebo mezi koncem druhého poločasu a prodloužení nebo mezi jednotlivými částmi prodloužení, se odměřují z místa začátku drivu následujícího po přestávce.

## Část 3. Postup při penalizaci

### Článek 1. Basic spot

Basic spot je, vyjma níže uvedených výjimek, na scrimmage line.

a. Při faulech útoku, které nastanou za scrimmage line, je basic spot v místě faulu.

Výklad I.: 2&M na A-8. Receiver se dopustil pass interference na A-22, přihrávka byla nechycená. - Řešení: Místo konce akce je na scrimmage line (pravidlo 7-2-3), takže basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude provedena z A-8, následovat bude 3&M na A-4. Pozn.: Kdyby receiver přihrávku chytil, bude penalizace shodná.

Výklad II.: 2&M na A-8. Quarterback si couvne a byl sacknut v endzóně. Snapper zacláněl blitzaři na A-10. - Řešení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude provedena z 8 yardů (následovat bude 2&M na A-4). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude výsledkem akce safety.

Výklad III.: 2&M na A-7. Quarterback si couvl a byl sacknut na A-1. Snapper zacláněl blitzaři v endzóně. - Řešení: Basic spot je v místě faulu, tedy v endzóně. Přijmutí penalizace znamená safety. Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na A-1.

Výklad IV.: 2&M na A-7. Quarterback si couvl a byl sacknut na 1 yardu. Snapper zacláněl blitzaři na A-6. - Řešení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude provedena z A-6 (následovat bude 2&M na A-3). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na A-1.

Výklad V.: 2&M na A-7. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na A-15. Snapper zacláněl blitzaři na A-6. - Řešení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude provedena z A-6 (následovat bude 2&M na A-3). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na A-15. Poznámka: V případě, že by přihrávka byla nechycená, tak pro penalizaci platí totéž. Pouze v případě odmítnutí by následovalo 3&M na A-7.

Výklad VI.: 2&M na A-8. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na A-15. Snapper zacláněl obránci na A-20. - Řešení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude provedena z A-8 (následovat bude 2&M na A-4). Pokud obrana penalizaci odmítne, bude následovat 3&M na A-15. Poznámka: V případě, že by přihrávka byla nechycená, tak pro penalizaci platí totéž. Pouze v případě odmítnutí by následovalo 3&M na A-8.

Výklad VII.: 2&M na A-8. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou receiverem, který následně skóroval touchdown. Snapper během receiverova běhu před skórováním zacláněl obránce v endzóně (obranu). - Řešení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude provedena z A-8 (následovat bude 2&M na A-4).

Výklad VIII.: 4&G na B-4. Receiver se uvolní tím, že si odstrčí obránce a díky tomu chytí v endzóně přihrávku od quarterbacka. - Řešení: Pass interference útoku, touchdown neplatí. Po ztrátě downu bude následovat 1&M obrany na B-5.

b. Při faulech obrany, které nastanou během akce, která skončí z pohledu útoku před scrimmage line (tzn. útok se posune dopředu), je basic spot v místě konce akce.

Výklad I.: 2&M na A-8. Obránce se dopustil pass interference na A-22, přihrávka byla nechycená. - Řešení: Místo konce akce je na scrimmage line (pravidlo 7-2-3), takže basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude provedena z A-8, následovat bude 1&M na A-18.

Výklad II.: 2&M na A-8. Obránce se dopustil pass interference na A-22, ale receiver přesto přihrávku chytil a doběhl na A-24. - Řešení: Místo konce akce je tam, kam receiver

doběhl a zde je basic spot. Penalizace bude provedena z A-24, následovat bude 1&G na B-16.

Výklad III.: 2&M na A-7. Quarterback si couvl a byl sacknut v endzóně. Obránce zacláněl snapperovi na A-10. - Řešení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena ze A-7 (následovat bude 2&M na A-12). Poznámka: V případě, že by quarterback zahodil míč, aby se vyhnul sacku, tak pro penalizaci platí totéž.

Výklad IV.: 2&M na A-7. Quarterback si couvl a byl sacknut na A-1. Obránce zacláněl snapperovi na A-5. - Řešení: Basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena z A-7 (následovat bude 2&M na A-12).

Výklad V.: 2&M na A-7. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na A-15. Obránce blokoval snappera v endzóně útoku. - Řešení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z A-15 (následovat bude 2&M na A-20).

Výklad VI.: 2&M na A-7. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou na A-15. Obránce zacláněl jinému receiverovi na A-20. - Řešení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z A-15 (následovat bude 2&M na A-20).

Příklad VII.: 2&M na A-7. Quarterback si couvl a hodil přihrávku chycenou receiverem, který následně skóroval touchdown. Obránce zacláněl před odhozením přihrávky snapperovi na A-10. - Řešení: Basic spot je v místě konce akce (na goal line obrany). Penalizace je odmítnuta dle pravidla (Pravidlo 10-3-2-1) a výsledkem akce je touchdown. Poznámka: Kdyby faulem byl zakázaný kontakt, tak bude penalizace odměřena při touchdownovém potvrzení.

Příklad VIII.: 2&M na A-7. Blitzař chytil quarterbacka za kraťasy, ale QB přesto zvládl hodit přihrávku, která byla chycená na A-12. - Řešení: Obrana se dopustila zakázaného kontaktu, basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z A-12 (následovat bude 1&M na A-22; součástí penalizace je i automatický první down).

Příklad IX.: 4&M na A-9. Obránce kopl do přihrávky hozené quarterbackem, aby zabránil jeho chycení a přihrávka spadla na zem. - Řešení: Obrana se dopustila kopnutí do přihrávky, basic spot je na scrimmage line. Penalizace bude odměřena z A-9 (následovat bude 4&M na A-14).

Příklad X.: 4&M na A-9. Obránce kopl do přihrávky hozené quarterbackem, aby zabránil jeho chycení, nicméně přihrávku receiver přesto chytil a s míčem doběhl na A-22. - Řešení: Obrana se dopustila kopnutí do přihrávky, basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z A-22 (následovat bude 1&G na B-23).

c. Při faulech, které nastanou po změně týmového držení míče, je basic spot v místě konce akce. Výjimka: Při faulech, které nastanou po poslední změně držení míče, dopustí se jich tým v držení míče a dopustí se jich za místem konce akce, je basic spot v místě faulu.

Výklad I.: 2&M na A-7. Přihrávka byla interceptnutá na A-21 a returner doběhl na A-12. Po změně týmového držení míče chytil snapper runnera na A-18. - Řešení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z A-12 (následovat bude 1&G na A-6 pro tým, který chytil interception).

Výklad II.: 2&M na A-7. Přihrávka byla interceptnutá na A-21 a returner doběhl na A-12. Po změně týmového držení míče blokoval spoluhráč returnera snappera na A-18. - Řešení: Basic spot je v místě faulu. Penalizace bude odměřena z A-18 (následovat bude 1&G na A-23 pro tým, který chytil interception).

Výklad III.: 2&M na A-7. Přihrávka byla interceptnutá na A-21 a returner doběhl na A-12. Po změně týmového držení míče blokoval spoluhráč returnera snappera na A-10. -

Řešení: Basic spot je v místě konce akce. Penalizace bude odměřena z A-12 (následovat bude 1&G na A-17 pro tým, který chytil interception).

Výklad IV.: 2&M na A-7. Příhrávka byla interceptnutá na A-21 a returner doběhl na A-12, kde fumbloval. Fumble chytil snapper a s míčem doběhl na A-20. Mezi interceptionem a fumblem chytil spoluhráč snappera returnera na A-18. - Řešení: Útok se dopustil zakázaného kontaktu (držení). Míč případně obraně (Pravidlo 5-2-2), basic spot je v místě konce akce (Pravidlo 10-3-1-c). Následovat bude 1&G na A-10.

Výklad V.: 2&M na A-7. Příhrávka byla interceptnutá na A-21 a returner doběhl na A-12, kde fumbloval. Fumble ještě ve vzduchu chytil snapper a s míčem doběhl na A-20. Po fumblu spoluhráč snappera zacláněl soupeři na A-18. - Řešení: Útok se dopustil clony. Míč zůstane útoku, basic spot je v místě faulu (Pravidlo 10-3-1-c, poslední běh), následovat bude 1&M na A-13.

Výklad VI.: 2&M na A-7. Příhrávka byla interceptnutá na A-21 a returner doběhl na A-12, kde fumbloval. Fumble chytil snapper a s míčem doběhl na A-20. Mezi interceptionem a fumblem zacláněl spoluhráč returnera soupeři na A-18. Po fumblu trefil spoluhráč snappera soupeře na A-16. - Řešení: Útok se odmítne vzájemné zrušení faulů a ponechá si míč. Penalizován bude zakázaný kontakt útoku (Pravidlo 10-2-4-a), basic spot je v místě faulu (Pravidlo 10-3-1-c, poslední běh). Následovat bude 1&M na A-8.

d. Fauly, které nastanou po změně týmového držení míče a který se tým dopustí ve vlastní endzóně dříve než míč opustí endzónu, jsou penalizovány z místa, odkud se rozehrává po touchbacku (z 5yardové čáry faulujícího týmu).

Výklad I.: 2&G na B-12. Obránce v endzóně chytil interception a s míčem doběhl na B-15. Ještě v endzóně se při vybíhání z ní dopustil bránění flagu. - Řešení: K faulu došlo dřív, než se míč dostal z endzóny, faul bude penalizován z místa, odkud se rozehrává po touchbacku. Následovat bude 1&M na B-2.5 pro obranu. Pozn.: Kdyby obránce s míčem z endzóny nevyběhl, bylo by řešení shodné.

Výklad II.: 2&G na B-12. Obránce v endzóně chytil interception a s míčem doběhl na B-15. Ještě v endzóně se při vybíhání z ní dopustil bránění flagu a při strhávání flagu si snapper přidržel soupeře. - Řešení: Vzájemně se rušící penalizace, down se opakuje. Pozn.: Obrana může zrušení penalizací odmítnout. Faul obrany by pak byl penalizován z místa, odkud se rozehrává po touchbacku.

Výklad III.: 2&G na B-21. Obránce chytil interception na B-3 a setrvačností se dostal do endzóny. V endzóně se nejprve vyhnul stržení flagu tím, že si flag zakryl míčem, ale hned poté mu flag strhl jiný soupeř. - Řešení: Výsledkem akce je touchback, faul bude penalizován z B-5. Pozn.: Kdyby se faulu dopustil jiný obránce, bylo by řešení shodné.

Výklad IV.: 2&G na B-21. Obránce chytil interception na B-3 a s míčem doběhl na B-14. V endzóně se během returnu dopustí jiný obránce zakázaného kontaktu. - Řešení: Přijetí penalizace znamená safety. Pozn.: Kdyby k interceptionu došlo v endzóně a obránce se faulu dopustil poté, co by míč opustil endzónu, bylo by řešení shodné.

## Článek 2. Postup

Fauly během akce jsou penalizované z místa předchozího rozehrání, není-li uvedeno konkrétně jinak.

Fauly po akci jsou penalizované z místa následujícího rozehrání.

Fauly obou týmů po akci se vzájemně ruší a předchozí down se počítá.

Pro fauly během nebo po touchdownu nebo touchdownovém potvrzení platí:

1. Fauly s 10yardovou penalizací, kterých se během touchdownové akce dopustil neskórující tým, jsou penalizované při touchdownovém potvrzení. Ostatní fauly neskórujícího týmu jsou odmítnuty dle pravidla.
2. Fauly mezi touchdownem a ready for play před touchdownovým potvrzením jsou penalizované při touchdownovém potvrzení.
3. Fauly s 10yardovou penalizací, kterých se během úspěšného touchdownového potvrzení dopustil neskórující tým, jsou penalizované z místa následujícího rozehrání. Ostatní fauly neskórujícího týmu jsou odmítnuty dle pravidla.

4. Fauly s 10yardovou penalizací, které nastanou po změně týmového držení míče během touchdownového potvrzení, jsou penalizované z místa následujícího rozehrání. Ostatní fauly jsou odmítnuty dle pravidla.

5. Fauly po touchdownovém potvrzení jsou penalizované z místa následujícího rozehrání.

Výklad I.: 3&G na B-19. Blitz zvednutím ruky ohlásí současně 3 blitzaři. - Řešení: Hra zůstává přerušena. Zakázané ohlášení blitzu. Penalizace bude provedena z B-19, následovat bude 3&G na B-14.

Výklad II.: 2&M na A-15. Runner se brání stržení flagu na B-22. - Řešení: Penalizace bude provedena z místa faulu a vrátí tedy útok zpět na jeho polovinu, následovat bude 3&M na A-23.

Výklad III.: 2&M na A-15. Runner se bránil stržení flagu na B-18. - Řešení: Penalizace bude provedena z místa faulu, ale místo rozehrání zůstane na polovině obrany. Následovat bude 1&G na B-23.

Výklad IV.: 4&M na A-9. Příhrávka dopředu trefí obránce do holeně, odražený míč spadne na zem. - Řešení: Nejde o faul, obránce netrefil míč úmyslně. Útok nezískal první down, míč náleží obraně a následovat bude 1&M na B-5.

Výklad V.: 2&G na B-10. Příhrávka je chycená v endzóně. Obrana se dopustila pass interference. - Řešení: Výsledkem akce je touchdown, penalizace bude provedena při touchdownovém potvrzení (pravidlo 10-3-2-1).

Výklad VI.: Touchdownové potvrzení z B-5. Příhrávka je chycená v endzóně. Obrana se během akce dopustila v endzóně zakázaného kontaktu. - Řešení: Potvrzení (za 1 bod) je úspěšné, penalizace bude provedena při následujícím snapu (následovat bude 1&M na B-2.5).

Výklad VII.: Touchdownové potvrzení z B-5. Příhrávka je chycená v endzóně. Útok se ještě před odhozením příhrávky dopustil v endzóně zakázaného kontaktu. - Řešení: Potvrzení není úspěšné a nebude se opakovat kvůli penalizaci, jejíž součástí je ztráta downu.

Výklad VIII.: Touchdownové potvrzení z B-5. Příhrávka je chycená v endzóně. Útok se ještě během returnu dopustil zakázaného kontaktu na B-18. - Řešení: Potvrzení není úspěšné a nebude se opakovat. Penalizaci bude provedena při následujícím snapu, tým B bude rozehrávat 1&M na B-15. Pozn.: Potvrzení se nebude opakovat ani kdyby se kontaktního faulu dopustil returnující hráč. Následoval by však 1&M na B-2.5.

Výklad IX.: Útok dal v (prvním) prodloužení touchdown a úspěšně potvrdil za 1 bod. Během potvrzení se obrana dopustila zakázaného kontaktu. - Řešení: Potvrzení je úspěšné, penalizace bude provedena při následujícím snapu (Pravidlo 10-2-6). Tým B bude

rozehrávat 1&G z B-15. Poznámka: V prodloužení nelze získat první down překročením půlící čáry. První down lze získat jedině v případech, kdy je součástí penalizace automatický první down. Rovněž platí, že útok neměl možnost opakovat touchdownové potvrzení a po penalizaci potvrzovat za 2 body z B-5 (Pravidlo 8-3-2-e).

Výklad X.: Tým 1 dal v první části (prvního) prodloužení touchdown a úspěšně potvrdil za 1 bod. Tým 2 pak dal také touchdown a také jej potvrdil za 1 bod. Během tohoto touchdownového potvrzení se obrana (tým 1) dopustila zakázaného kontaktu. - Řešení: Potvrzení je úspěšné. Stav je stále nerozhodný a hrát se bude druhé prodloužení. Penalizace bude provedena při následujícím snapu (pravidlo 10-3-2-3). Následovat bude 1bodové potvrzení pro tým 1 z 15 yardů.

### Článek 3. Polovina vzdálenosti

Žádná yardová penalizace, včetně penalizací při touchdownovém potvrzení, nemůže být delší než polovina vzdálenosti mezi místem penalizace a goal line faulujícího týmu.

Výklad I.: 2&M na A-8. Útok se dopustil false startu. - Řešení: Hra zůstává přerušena. Penalizace bude odměřena z A-8, následovat bude 2&M na A-4.

Výklad II.: 4&G na B-3. Obrana se dopustila pass interference v endzóně, přihrávka byla nechycená. - Řešení: Penalizace bude odměřena z B-3, následovat bude 1&G na B-1.5 (součástí penalizace je i automatický první down).

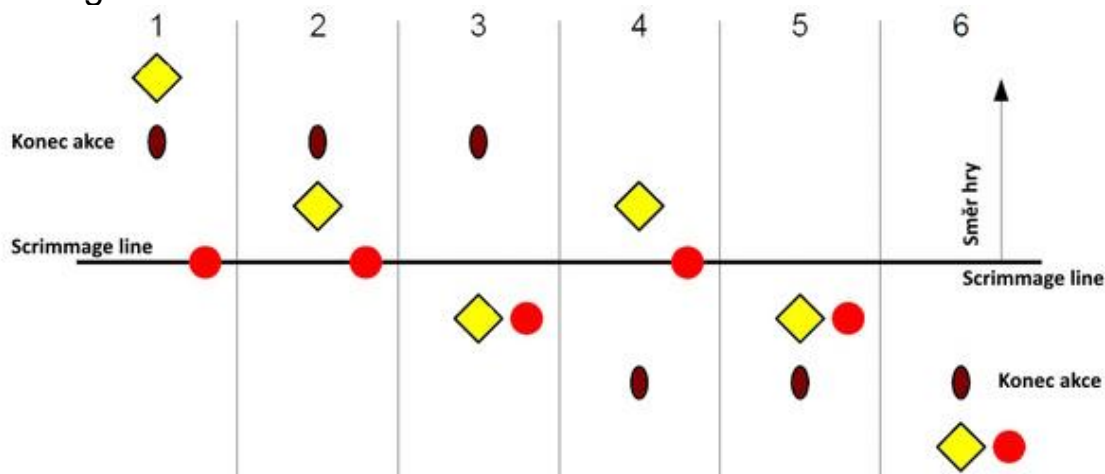
## Zvláštní část. Principy penalizace

### Názorné vysvětlení basic spotu

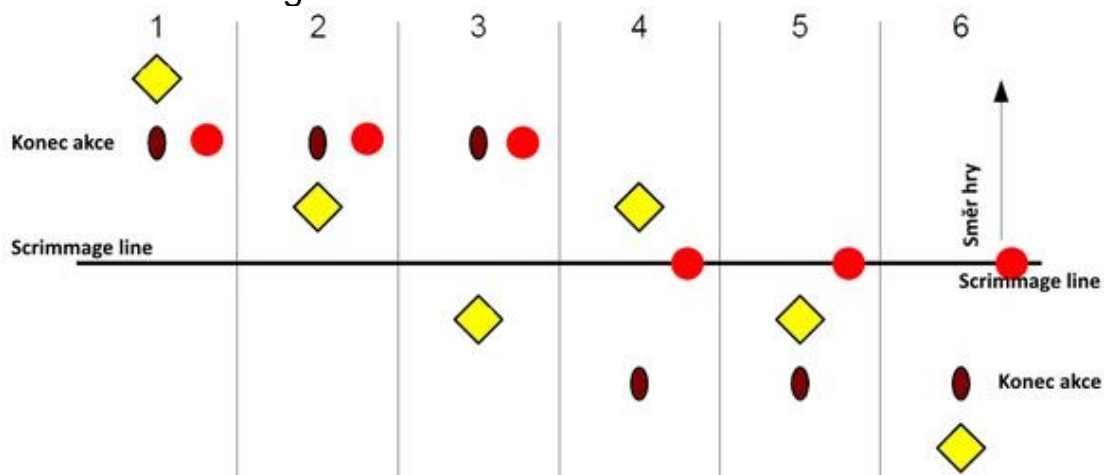
Basic spot se používá pro pass interference, zakázaný kontakt, překážení, clonu, zakázané stržení flagu a záměrné kopnutí do přihrávky.

Na obrázcích níže je šest možných kombinací, dle vzájemného vztahu scrimmage line, resp. místa změny držení míče, místa konce akce, místa faulu (označeného červeným čtverečkem) a u nich basic spot (označený červeným puntíkem) pro každou z nich.

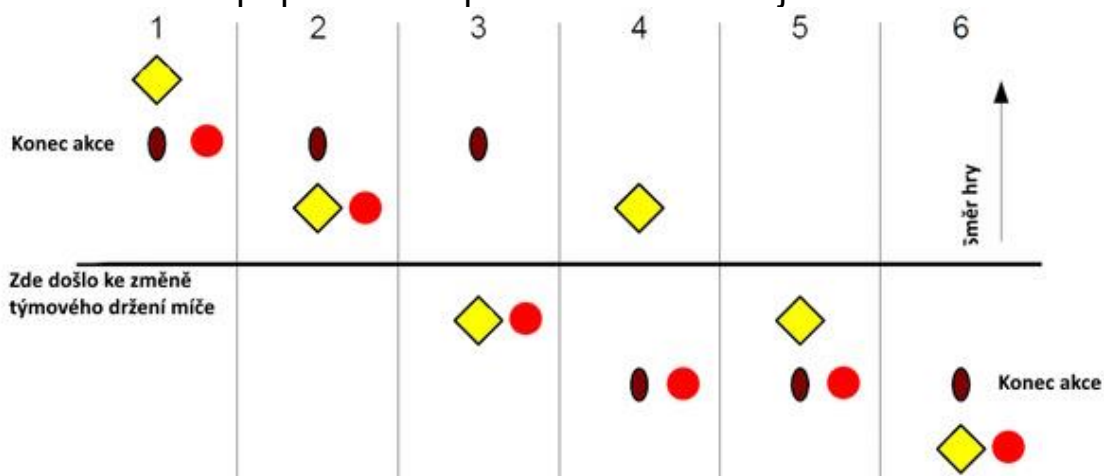
U faulů útoku je pro určení basic spotu rozhodující vzájemný vztah místa faulu a scrimmage line.



U faulů obrany je pro určení basic spotu rozhodující vzájemný vztah místa konce akce a scrimmage line.



U faulů po změně týmového držení míče je pro určení basic spotu rozhodující vzájemný vztah místa konce akce a místa faulu. Toto však platí pouze pro případ, kdy se faulu dopustí tým v držení míče během svého posledního běhu. Ve všech ostatních případech se penalizace odměřují z místa konce akce.



### Zjednodušení pro pochopení pravidel týkajících se penalizace

Zakázaný kontakt a nespportovní chování jsou za 10 yardů, nekontaktní fauly jsou za 5 yardů. Ztrátou downu lze penalizovat výhradně faul během akce. Naopak automatickým prvním downem lze penalizovat všechny fauly.

Fauly před snapem znamenají, že hra zůstává přerušena a fauly jsou penalizované ze scrimmage line.

Zakázaný snap, zdržování hry, postavení útoku před scrimmage line, false start, offside, rušení útoku, zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzařem.

Procedurální fauly se penalizují ze scrimmage line.



Včasné neodhození přihrávky, zakázané dotknutí se míče, zakázaný motion, zakázaný blitz, příliš mnoho hráčů, zakázané střídání

Fauly, kterých se může dopustit pouze runner, se penalizují z místa faulů a součástí penalizace je i ztráta downu.

[Zakázaný kop, zakázaný běh, nezahrání házecí akce v bezběhové zóně, zakázaná předávka, zakázaná přihrávka \(dopředu i dozadu\), předklon, výskok, bránění flagu, odbití přihrávky dozadu směrem dopředu hráčem útoku.](#)

Fauly během akce se penalizují z basic spotu.

Clona, zakázané stržení flagu, záměrné kopnutí do přihrávky, pass interference, zakázaný kontakt, překážení.

Při faulech útoku je basic spot je na scrimmage line nebo v místě faulu, to podle toho, co je z pohledu útoku více vzadu (co je pro útok horší).

Při faulech obrany je basic spot je na scrimmage line nebo v místě konce akce, to podle toho, co je z pohledu útoku více vpředu (co je pro útok lepší).

Nesportovní chování jsou penalizována jako fauly po akci.

Fauly obou týmů během akce se vzájemně ruší a down se opakuje.

Výjimka: Tým, který má jako poslední míč v držení, může opakovaní downu odmítnout a nechat si míč, za předpokladu, že předtím, než získal míč, nefauloval. V takovém případě bude penalizován pouze faul tohoto týmu.

Fauly po změně týmového držení míče se posuzují podobně jako fauly během akce. Při faulech týmu v držení míče se takové fauly penalizují z místa konce akce nebo z místa faulu, to podle toho, co je z pohledu tohoto týmu více vzadu (co je pro něj horší). Fauly druhého týmu se penalizují z místa konce akce. [Fauly ve vlastní endzóně po změně týmového držení míče se penalizují z 5yardové čáry.](#)

Pokud je vzdálenost mezi goalline a místem, odkud má být faul penalizován, menší než dvojnásobek penalizace, bude míč umístěn na půli vzdálenosti mezi goalline a místem, odkud má být faul penalizován.

## Pravidlo 11. Rozhodčí

### Část 1. Obecně

#### Článek 1. Pravomoc rozhodčích

Pravomoc rozhodčích začíná losem a končí signálem, kterým referee ukončí zápas. [S14]

#### Článek 2. Počet rozhodčích

Zápas řídí sestava 2 (R a FJ), 3 (R, DJ a FJ) nebo 4 (R, DJ, FJ a SJ) rozhodčích.

#### Článek 3. Úkoly

a. Rozhodčí mají úkoly rozdělené podle Manuálu IFAF pro rozhodčí flag fotbalu, nicméně každý z nich může posuzovat jakoukoliv záležitost, kterou v danou chvíli uzná za vhodnou, a jednotliví rozhodčí si nejsou vzájemně nadřazeni.

b. Rozhodčí jsou oblečeni a vybaveni v souladu s Manuálem IFAF pro rozhodčí flag fotbalu.

### Část 2. Referee (R)

#### Článek 1. Pozice

Před akcí se referee staví za hráče útoku, částečně stranou (na stranu, kde stojí FJ).

V sestavě 2 rozhodčích přebírá referee pozici DJ.

#### Článek 2. Úkoly

a. Referee má nejvyšší kontrolu a dohled nad zápasem. S konečnou platností rozhoduje o připisování bodů za skórovací akce a jeho rozhodnutí týkající se zápasu jsou konečná.

b. Referee před zápasem musí zkontrolovat hřiště a nahlásit veškeré nesrovnalosti pořadateli, **týmům** a ostatním rozhodčím.

c. Referee má v působnosti dohled na hráčskou výstroj.

d. Referee dává signál ready for play, dává pokyny týkající se game clocku, měří play clock, sleduje počet týmových timeoutů, přiřkává první downy a vyhlašuje penalizace.

e. Referee informuje oba **týmy** o vyloučených členech týmů.

f. Po rozehrání má referee odpovědnost za dění v okolí míče za scrimmage line. Referee má zodpovědnost za dění okolo quarterbacka.

### **Část 3. Down judge (DJ)**

#### **Článek 1. Pozice**

Před akcí se linesman staví na scrimmage line na sideline, na které je ukazatel downů.

#### **Článek 2. Úkoly**

- a. Linesman má na starost ukazatel downů.
- b. Linesman počítá hráče útoku a hlídá číslo downu.
- c. Linesman má odpovědnost za scrimmage line a za svojí sideline.
- d. Linesman má odpovědnost za dění v okolí míče, jakmile míč přejde přes scrimmage line na jeho straně hřiště. Linesman hlídá forward progress na svojí straně hřiště.

### **Část 4. Field judge (FJ)**

#### **Článek 1. Pozice**

Před akcí se field judge staví 7 yardů od scrimmage line na stranu obrany, na sideline naproti ukazatele downů.

#### **Článek 2. Úkoly**

- a. V sestavě dvou nebo tří rozhodčích měří field judge hrací čas.
- b. Field judge má odpovědnost za svojí sideline.
- c. Field judge má odpovědnost za dění v okolí míče, jakmile míč přejde přes scrimmage line na jeho straně hřiště. Field judge hlídá forward progress na svojí straně hřiště.

### **Část 5. Side judge (SJ)**

#### **Článek 1. Pozice**

Před akcí se side judge staví 7 nebo více yardů od scrimmage line na stranu obrany, na sideline, na které je ukazatel downů.

#### **Článek 2. Úkoly**

- a. Side judge měří hrací čas.
- b. Side judge má odpovědnost za receiversy při dlouhých přihrávkách a má odpovědnost za dění ve svém okolí. Side judge hlídá forward progress při dlouhých akcích.

## Pravidlo 12. Výzva

### Část 1. Trenérská výzva

#### Článek 1. Vyvolání výzvy

Jednou během každého z poločasů a jednou během celého prodloužení si **tým** může vzít timeout a výzvou si vyžádat přezkoumání rozhodnutí nebo penalizace. Výzva se může týkat předchozí akce nebo situace na ní bezprostředně navazující, případně následné penalizace. K výzvě musí dojít před rozehrání následující akce, resp. před ukončením poločasu refereem.

Výzva se může týkat pouze chybného použití pravidla nebo chybného provedení penalizace. Přehodnocení subjektivního posouzení rozhodnutí rozhodčích žádat nelze. Rozhodnutí po výzvě je konečné a ani jeden tým si nemůže výzvou vyžádat jeho přezkoumání.

Výklad I.: 2&M na A-7. Útok se dopustí false startu. Faul je penalizován 5 yardy, následovat má 2&M na A-2. Trenér nebo kapitán útoku upozorní, že by se měla půlit vzdálenost ke goalline. – Řešení: Pokud referee přizná, že rozhodčí udělali chybu, tak penalizaci změní. Pokud by referee trval na svém, tak si trenér může výzvou vyžádat přezkoumání rozhodnutí. Výzva je přípustná, neboť se týká chybného provedení penalizace. Výzva bude úspěšná.

Výklad II.: Obrana se během úspěšného potvrzení touchdownu dopustí zakázaného blitzu. Referee poté položí míč na B-5. Trenér útoku ho upozorní, že by se po penalizaci zakázaného blitzu mělo rozhrávat z B-2.5. Referee mu sdělí, že mezi drajvy se převádí pouze 10yardové penalizace. Trenér nesouhlasí a vyžádá si výzvu. – Řešení: Referee zastaví čas a připustí výzvu, neboť se týká chybného provedení penalizace. Výzva bude neúspěšná. Referee ukáže trenérovi znění pravidla 10-3-2 na papíře nebo na tabletu/telefonu. **Následovat bude 1&M na A-10. Pozn.: Pokud by už útok neměl timeout, nebude výzva přípustná.**

Výklad III.: Tým si vyžádal výzvu, která byla úspěšná. Během stejného poločasu si trenér chce výzvu vyžádat podruhé. Referee trenérovi oznámí, že si už jednou výzvu žádal a druhou si vyžádat nemůže. Trenér nicméně na výzvě trvá. – Řešení: Referee požadavek trenéra ignoruje, zápas pokračuje. Pozn.: Pokud by trenér nadále hlasitě nesouhlasil, může referee tým potrestat za nesportovní chování.

Příklad IV.: 2&G na B-16, akce skončila nechycenou přihrávkou. Downjudge oznámí 4. down a ostatní rozhodčí souhlasí. Následující akce skončí na B-2, takže referee přikřine první down obraně. Trenér útoku si kvůli tomu vyžádá výzvu. – Řešení: Referee zastaví čas a připustí výzvu, neboť jde o rozhodnutí o pořadí downu. Trenér útoku vysvětlí, že chyběl třetí down a že požaduje ještě jeden down. Výzva bude neúspěšná, protože nelze žádat změnu rozhodnutí, které bylo učiněno před poslední akcí. Aby byla výzva úspěšná, tak by si trenér útoku musel vyžádat změnu čtvrtého downu před jeho rozehráním.

Příklad V.: 2&G na B-16, akce skončila nechycenou přihrávkou. Downjudge oznámí 4. down a ostatní rozhodčí souhlasí. Následující akce skončí na 2 yardech, takže referee přikřine první down obraně. Když týmy mění útok za obranu, resp. obranu za útok, tak si downjudge uvědomí, že se spletl a následovat by měl čtvrtý down útoku na 2

yardech. Referee souhlasí. Trenér obrany si vyžádá výzvu. – Řešení: Referee zastaví čas a připustí výzvu, neboť jde o rozhodnutí o pořadí downu. Trenér obrany vysvětlí, že se hráli čtvrtý down a že trvají na ukončení drajvu útoku. Výzva bude úspěšná. Poté, co již byl rozehrán čtvrtý down, tak se na něj musí navázat.

## Článek 2. Postup

Pokud si **tým** vyžádá výzvu, dá referee pokyn k zastavení času. Dotyčný **tým** pak refereeemu, za přítomnosti dalšího rozhodčího, vysvětlí, čeho se jeho výzva týká a proč si ji vyžádal. Referee rozhodne, zdali je výzva dle pravidel přípustná, jiný rozhodčí informuje **soupeře** o probíhající výzvě a příslušní rozhodčí se sejdou stranou od týmů.

Referee příslušným rozhodčím vysvětlí podstatu výzvy a případně si, je-li to nutné, vyžádá další informace od **týmu**, který si vyžádal výzvu.

Všichni rozhodčí zapojení do diskuse musí sdělit všechny informace co nejdříve a nejpřesněji, aby se dalo rozhodnout, zdali rozhodnutí nebo penalizace byly správné, nebo zdali došlo k nějakému opomenutí, které by se mělo napravit.

Po dosažení konečného stanoviska sdělí referee za doprovodu dalšího rozhodčího vyzývajícímu **týmu**, zdali došlo, nebo nedošlo ke změně rozhodnutí a informuje jej i o místě následujícího rozehraní, downu, zbývajícím čase apod. Stejně informace rozhodčí sdělí i **soupeři**.

## Článek 3. Použití videa

Členové týmu nesmí při výzvě nabízet žádné důkazy v podobě videí, fotek, audionahrávek nebo něčího svědectví. Referee k takovým důkazům nesmí přihlížet.

## Článek 4. Timeout

a. Pokud je výzva přípustná a dojde ke změně rozhodnutí, nebude týmu odebrán timeout a zápas bude pokračovat.

b. Pokud výzva není přípustná nebo pokud nedojde ke změně rozhodnutí, bude týmu odebrán timeout. Pokud tým už timeout nemá nebo pokud byla výzva vyžádaná v prodloužení, timeout odečten nebude, ale tým bude penalizován ztrátou yardů.

**PENALIZACE:** Odebraný timeout vyzývajícímu týmu. [S3] Nebo 5 yardů, pokud tým již nemá týmový timeout. [S21]

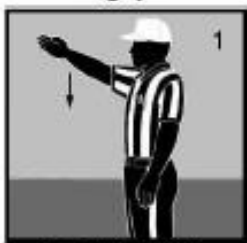














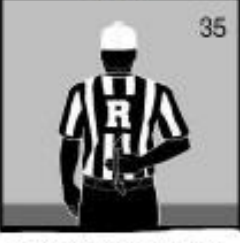

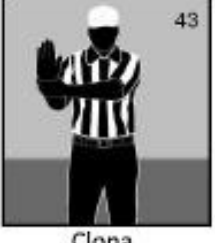

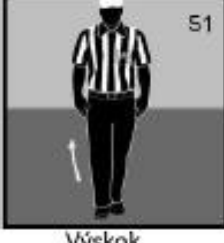

## Fauly a penalizace

### *Přehled penalizací*

S označuje kód signálu rozhodčího. Pr-Čá-Čl je určení pravidla, části pravidla a článku pravidla. Pen je místo, odkud se odměřuje penalizace (BS: basic spot, SL: scrimmage line, MF: místo faulu, KA: místo konce akce).

<b>Ztráta 10 yardů a aut. první down nebo ztráta downu</b>	<b>S</b>	<b>Pr</b>	<b>Čá</b>	<b>Čl</b>	<b>Pen</b>
Pass interference	33	7	3	3	BS
Zakázaný kontakt	38	9	1	1	BS
Překážení	38	9	1	2	BS
<b>Ztráta 10 yardů</b>	<b>S</b>	<b>Pr</b>	<b>Čá</b>	<b>Čl</b>	<b>Pen</b>
Nesportovní chování	27	9	2	1	KA
<b>Ztráta 5 yardů a ztráta downu</b>	<b>S</b>	<b>Pr</b>	<b>Čá</b>	<b>Čl</b>	<b>Pen</b>
Zakázaný kop	19	6	1	1	MF
Zakázaný běh, nezahrání házecí akce	19	7	1	3	SL
Zakázaná předávka	19	7	1	5	MF
Zakázaná přihrávka dozadu	35	7	2	1	MF
Zakázaná přihrávka dopředu	35	7	3	2	MF
Odbití přihrávky dozadu směrem dopředu hráčem útoku	19	7	2	5	MF
Výskok nebo předklon	51	9	2	2	MF
Bránění flagu	52	9	2	2	MF
<b>Ztráta 5 yardů</b>	<b>S</b>	<b>Pr</b>	<b>Čá</b>	<b>Čl</b>	<b>Pen</b>
Rozehrání před ready for play	19	7	1	1	KA
Zdržování hry	21	7	1	1	KA
Zakázaný snap	19	7	1	2	KA
Postavení útoku před scrimmage line, false start	19	7	1	3	KA
Zakázaný shift, zakázaný motion	19	7	1	3	SL
Offside, rušení útoku	18	7	1	4	KA
Zakázané vyžádání si přednosti pohybu blitzařem	18	7	1	4	KA
Zakázaný blitz	18	7	1	4	SL
Clona	43	9	2	2	BS
Zakázané stržení flagu	52	9	2	2	BS
Kopnutí do přihrávky	19	9	2	2	BS
Hraní v 6 nebo více hráčích	22	9	2	2	SL
Opuštění týmové zóny	27	9	2	2	SL
Odebrání timeoutu v situaci, kdy tým již timeouty nemá	21	9	2	2	KA
Nepovolené střídání	22	9	3	1	SL
<b>Ztráta downu</b>	<b>S</b>	<b>Pr</b>	<b>Čá</b>	<b>Čl</b>	<b>Pen</b>
Neodhození přihrávky (nezbavení se míče)	21	7	1	3	SL
Zakázané dotknutí míče	19	7	2	5	SL
<b>Odečtený týmový timeout</b>	<b>S</b>	<b>Pr</b>	<b>Čá</b>	<b>Čl</b>	<b>Pen</b>
Hráč se zakázanou výstrojí neopustí hřiště	3	9	2	2	-
Hráč bez povinné výstroje neopustí hřiště	3	9	2	2	-
Hráč s krvácejícím zraněním neopustí hřiště	3	9	2	2	-
Neúspěšná trenérská výzva	3	12	1	4	-

## Signály flagfotbalových rozhodčích

<p>S 1</p>  <p>Ready for play</p>	<p>S 2</p>  <p>Spuštění času</p> <p>S 3</p>  <p>Zastavení času</p>	<p>S 5</p>  <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>První down</p>	<p>S 9</p>  <p>Ztráta downu</p>	<p>S 10</p>  <p>Nechycená přihrávka</p>	<p>S 14</p>  <p>Konec poločasu</p>
<p>S 18</p>  <p>Offside Zakázaný blitz</p>	<p>S 19</p>  <p>False start Jiný zakázaný postup</p>	<p>S 21</p>  <p>Zdržování hry Neodhození přihrávky</p>	<p>S 22</p>  <p>Hraní v 6 hráčích Nepovolené střídání</p>
<p>S 27</p>  <p>Nesportovní chování</p>	<p>S 33</p>  <p>Pass interference</p>	<p>S 35</p>  <p>Zakázaná přihrávka</p>	<p>S 38</p>  <p>Zakázaný kontakt</p>
<p>S 43</p>  <p>Clona</p>	<p>S 47</p>  <p>Vyloučení</p>	<p>S 51</p>  <p>Výskok Předklon</p>	<p>S 52</p>  <p>Bránění flagu Zakázané stržení flagu</p>