

Halové mistrovství se hraje podle pravidel IFAF a Herního řádu ČAAF s těmito úpravami.

I. Čas

I.1. Celkový hrací čas je 20 minut (není-li Propozicemi stanoveno jinak)

I.2. Play clock (čas na rozehrání)

I.2.1. Je 20 vteřin, pokud se po předchozí akci vyskytl některý z následujících jevů. V tomto případě začíná play clock po signálu „ready for play“

- Týmové timeouty
- Timeouty rozhodčích (zranění, „vyřízení“ faulů, atd.)
- Změny držení míče (výměna útoků a obran)

I.2.2. Je 30 vteřin, pokud běží game clock (zápasový čas), nedojde ke změně držení míče a po incomplete passu. V tomto případě začíná play clock po skončení předchozí akce

I.3. Každý tým má k dispozici dva timeouty. První v trvání 30 vteřin, druhý v trvání jedné minuty.

Délka timeoutu je uvedena včetně času na rozehrání.

I.4. Čas se nezastavuje s těmito výjimkami:

Výjimka 1. Týmový timeout (čas se spouští na snap)

Výjimka 2. Timeout rozhodčího (čas se spouští podle ostatních pravidel)

Čas se bude zastavovat během zranění, na vyřízení faulů atd.

Výjimka 3. One-minute warning před koncem zápasu, kdy je rozdíl ve skóre nižší než devět bodů (čas se spouští na snap). Během zbývajících času bude zastaven (a poté spuštěn na snap) po

Exc. 4.b.1. Incomplete passu

Exc. 4.b.2. Vyběhnutí runnera do autu

Exc. 4.b.3. Hra skončí před nebo na line of scrimmage („před“ rozuměj takto: útok se posune zpět, tj. neudělá plusové yardy) a tým, který je v útoku, v zápase vede

Exc. 4.b.4. Dojde ke změně držení míče

Exc. 4.b.5. Některý tým skóruje, za podmínky, že rozdíl ve skóre zůstane nižší než devět bodů. Pokud se rozdíl ve skóre dostane nad osm bodů, tak se čas spustí okamžitě a výjimky pro měření času v poslední minutě již nadále neplatí

Toto se týká jak touchdownu, tak (odděleně) následného potvrzení. Může se tedy stát, že čas bude zastaven po touchdownu, ale úspěšné potvrzení posune rozdíl ve skóre nad osm bodů.

II. Hráči

II.1. Zápas se hraje mezi dvěma týmy, kde každý nemá více než 7 hráčů

II.2. Nejsou žádná pravidla omezující čísla linemanů

II.3. Požadavky na útok

II.3.1. V backfieldu mohou být nanejvýš tři hráči

II.3.2. Na obou stranách snapera (centra) musí být guardi a musí stát těsně vedle něj

Ve formaci musí být tři (nebo víc) OL hráči a míč musí být snapnut hráčem uprostřed – takže povoleny nejsou triky se snapujícím guardem.

Těsně vedle znamená maximálně na vzdálenost natažených rukou

II.3.3. Povolnými příjemci passu jsou hráči z lajny a hráči na lajně, kteří jsou nejbližší k bočním čarám, vyjma guardů a to bez ohledu na jejich čísla dresů

Pokud útok hraje bez running backů (se třemi receivery), tak alespoň jeden receiver musí být zřetelně z lajny

II.4. Požadavky na obranu

II.4.1. Povoleni jsou nejvýše dva linemani, všichni ostatní hráči musí být v okamžiku snapu alespoň jeden yard za line of scrimmage

V případě pochyb, jde o defenzivní faul. Ten yard lze velmi dobře posoudit z boku – pokud při pohledu z boku některý hráč překrývá nebo je překryt linemanem, tak není alespoň yard za line of scrimmage

II.4.1.a. Výjimka: Obránce může stát na line of scrimmage za podmínky, že stojí přímo před útočným hráčem, který stojí mimo pocket

Toto umožňuje obráncům stát těsně u receiverů. Ale pouze u těch, kteří

- (alespoň částí nohy) stojí mimo pocket, tedy zpravidla u wide receiverů*
- II.4.2. Hlavy obou linemanů musí být mezi vnějšími rameny guardů a musí být v troj- nebo čtyřbodovém postavení
Za troj- nebo čtyřbodové postavení je považována i pozice linemana, kdy se předloktím dotýká svého kolene nebo stehna nebo podobný postoj
- II.4.3. Jakmile je hráč postaven jako lineman, tak se nesmí přesunout do backfieldu. Lineman se na lajnu musí postavit zřetelně před snapem
Útok musí jasně vědět, kdo z obránců je na lajně a kdo je z lajny. Náhlé přesuny mezi DL a linebackery nejsou dovoleny.
- II.4.3.a. Pokud útok na rozehrávku spěchá a obrana se nestihne postavit včas, aby tato pravidla splnila, tak nejde o foul
Obrana tohoto pravidla ale nesmí zneužít, jde o stejné pravidlo jako po timeoutu. Pokud obrana nereaguje adekvátně rychle, tak o foul jde
- II.4.4. Oba linemani a jeden další hráč z obrany může překročit line of scrimmage ihned po snapu; všichni další obránci jen pokud je splněna jedna z následujících podmínek
- II.4.4.a. Míč opustí ruku quarterbacka (nebo hráče, který míč dostal od snappera) – passy, předávky
- II.4.4.b. Míč je volný – fumbly, špatné snapy (povedený snap při shotgunu v letu není volný míč)
- II.4.4.c. QB zjevně opustil pocket (ten je buď trvale vyznačen na hrací ploše nebo je určen šířkou pěti linemanů se středem v centru) nebo je zjevné, že hodlá běžet středem
QB opustil pocket, běží-li k sideline, naopak zůstává v pocketu nakročil-li jen do strany s úmyslem házet nebo naznačit pass. V případě, že pocket bude trvale vyznačen na hrací ploše, tak QB opustil pocket, jakmile z něj vyšlápne. Zjevný run středem je akce quarterbacka, který poté, co nejprve zacouvá zpět udělá více než dva kroky kupředu nebo rovnou zkouší QB sneak
- II.4.5. "Omezení" obránci mohou překročit line of scrimmage pokud útok naznačuje předávku (například play-action), ale nesmí se snažit skládat nebo omezit quarterbacka
To znamená, že obrana může reagovat na „run“ runningbacka, ale tento „run“ musí být jejich jedinou starostí a není dovoleno pokračovat ke quarterbackovi nebo jakkoliv jinak využít toho, že mohli legálně přejít přes line of scrimmage
- II.4.6. Všichni hráči mohou jít přes line of scrimmage za účelem bránění receiverů mimo pocket
Receiveri musí být jediná starost obrany – nesmí jakkoliv jít po QB
- PENALIZACE – Jakékoliv porušení pravidla II.4. je live-ball foul za ineligible downfield nebo illegal formation a je „oceněn“ pěti yardy z basic spot (jednoduše vysvětleno – nejhorší možné místo pro obranu), přičemž číslo downu zůstává stejné
Obvyklý offside (obrana při snapu přes lajnu) se měří z místa předchozího rozehrávání nebo útok penalizaci odmítne, ale výše uvedené fauly jsou z basic spotu, tzn. že pokud útok získá nějaké plusové yardy, tak se pět yardů penalizace přidá k akci (odměří se z místa, kde akce skončí) a opakuje se down
- PENALIZACE – Jakékoliv porušení pravidla II.4. je live-ball foul za ineligible downfield nebo illegal formation a je trestáno pěti yardy z basic spot (jednoduše vysvětleno – nejhorší možné místo pro obranu), přičemž číslo downu zůstává stejné
Obvyklý offside (obrana při snapu přes lajnu) se měří z místa předchozího rozehrávání nebo útok penalizaci odmítne, ale výše uvedené fauly jsou z basic spotu, tzn. že pokud útok získá nějaké plusové yardy, tak se pět yardů penalizace přidá k akci (odměří se z místa, kde akce skončí) a opakuje se down
- II.4.7. Omezení na překračování line of scrimmage neplatí, pokud se rozehrává uvnitř posledních tří yardů na obranné polovině.
Pokud se rozehrává přesně ze tří yardů (tj. včetně one-point conversion po touchdownu), tak omezující pravidla platí
Pokud se rozehrává uvnitř tří yardů, tak stále platí omezení ohledně pozic hráčů (na line of scrimmage mohou být i v toto případě pouze dva hráči)
- II.4.7.a. Má-li dojít k rozehrávání blíže než tři yardy od goalline týmu B, tak tým A může požádat po posunutí míče zpět a rozehrát ze tříyardové linie
Obrana je poté plně omezena pravidlem o překročení line of scrimmage

III. Obecně

III.1. Bloky pod pasem nejsou dovoleny nikdy a vůbec

III.2. Kicky nejsou povoleny

III.2.a. Tým, který by případný kick přijímal, bude rozehrávat z vlastních pěti yardů

III.2.b. Tým A může na kterýkoliv down odevzdat míč týmu B (na toto odevzdání je nahlíženo jako na kick) a to sdělením rozhodčím

Útok smí oznámit úmysl puntovat kdykoliv během času na rozehraní downu

III.3. Pokud útok začíná svůj drive na vlastní půlce, tak má čtyři downy na to, aby se dostal za polovinu hřiště. Jejich drive začne tam, kde skončila poslední akce. Místo rozehraní po touchbacku je pět yardů

III.3.a. Když se útok dostane (na jakýkoliv down) na půlku soupeře, tak získá první down a bude rozehrávat z místa, kde skončila předchozí hra

III.3.b. Když útok získá první down na soupeřově polovině hřiště, tak má čtyři downy na to, aby skóroval

III.4. Míč je vždy rozehráván z prostředka šířky hřiště

III.5. Touchdown lze potvrdit dvěma způsoby. Na oba způsoby se vztahují pravidla týkající se try

III.5.a. One-point conversion. Míč je rozehrán ze soupeřových tří yardů. Úspěšné potvrzení je oceněno jedním bodem

Pokud z akce skóruje obrana, tak dostane body dva

III.5.b. Two-point conversion. Míč je rozehrán ze soupeřových osmi yardů. Úspěšné potvrzení je oceněno dvěma body

III.6. Pokud je po stanoveném čase skóre nerozhodné a vítěz musí být znám, prodlužuje se podle pravidel (včetně těchto úprav). Každý tým začne svoji sérii na polovině hřiště a má čtyři downy na to, aby skóroval.

III.6.a. Pokud by nikdo nedokázal skórovat ve dvou prodlouženích, tak další série bude rozehrávána z 15 yardů.

III.6.b. Počínaje třetím prodloužením, musí týmy po touchdownu hrát two-point conversion. Toto pravidlo platí jen v případě, že všechny čtyři předešlé série skončily touchdownem

III.6.c. Každý tým má k dispozici jeden timeout na všechny možná prodloužení (v trvání jedné minuty)

IV. Fauly

IV.1. Penalizace za fauly bude

IV.1.a. 10 yardů za fauly, kde pravidla přikazují 15 yardů

IV.1.b. 5 yardů za fauly, kde pravidla přikazují 10 yardů

IV.1.c. 5 yardů za fauly, kde pravidla přikazují 5 yardů

IV.2. Když pravidla mluví o automatickém prvním downu za fauly obrany, obrana bude potrestána yardy a číslo downu pro následující akci bude sníženo o jedna (první down ale zůstane prvním downem)

IV.2.b. Pokud přijatý faul přesune útok na soupeřovu polovinu, tak následující akce bude první down bez ohledu na číslo předešlého downu

Útok rozehrává na vlastní polovině a má první-druhý-třetí-čtvrtý down. Je vyhlášen pass interference obrany a přes yardy za faul míč zůstane na polovině útoku. Následující down bude první-první-druhý-třetí a rozehrávat se bude z místa vyměřeného faulem.

Útok rozehrává na vlastní polovině a má první-druhý-třetí-čtvrtý down. Je vyhlášen pass interference obrany a yardy za faul přesnesou míč na polovinu obrany. Následující down bude první a rozehrávat se bude z místa vyměřeného faulem.

Útok rozehrává na polovině soupeře a má první-druhý-třetí-čtvrtý down. Je vyhlášen pass interference obrany. Následující down bude první-první-druhý-třetí a rozehrávat se bude z místa vyměřeného faulem.

Útok rozehrává na soupeřově polovině a je vyhlášen holding proti útoku, přičemž yardy za faul přesunou míč na polovinu útoku. Následující down bude stejný jako předchozí (opakování downu) a line to gain („konec řetězu“) bude stále goalline soupeře